

Pengembangan Medhia Komik Dhigital Tumrap Kawasisan Maca Teks Crita Rakyat Jawa Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo Taun 2018-2019

PENGEMBANGAN MEDHIA KOMIK DHIGITAL TUMRAP KAWASISAN MACA TEKS CRITA RAKYAT JAWA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 BALONGBENDO TAUN 2018-2019

Siti Ma'rufa

Pembimbing: Latif Nur Hasan, S.Pd., M.Pd

S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa)

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

sitimarufa1@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pendhidhikan nduweni peran kang wigati kanggo ngundhakake sumber dayane manungsa. Guna kanggo ngundhakake babagan kuwi dibutuhake usaha kang ora entheng. Ing masyarakat Indonesia pendhidhikan isih akeh masalah kang abot ngenani kuwalitas pendhidhikan. Sajrone donyane pendhidhikan basa Jawa isih dilestariake. Salah sawijining cara nglestarekake Basa Jawa yaiku nganakake piwulangan Basa Jawa kanthi pendhidhikan *formal* ing sekolahan. Basa Jawa uga bisa dilestariake nganggo pasinaon ing masyarakat lan kulawarga. Ing pasinaon basa Jawa ana patang babagan kawasisan kang kudu dikuwasani dening siswa. Miturut Tarigan (2008:2) kawasisan basa cacah ana papat yaiku katrampilan maca, micara, maca lan nulis. Perangan kasebut digunakake kanggo komunikasi. Kagiyanan micara lan maca kalebu komunikasi lisan. Dene kagiyanan maca lan nulis kalebu komunikasi tulis. Saka sipate kawasisan basa maca lan maca asipat *reseptif* utawa nrima, yen wicara lan nulis sipate *prodhuktif* utawa sipat ngasilake. Basa kasebut nduweni sambung raket antarane kawasisan utawa katrampilan siji lan liyane.

Salah sijine kawasisan kang wigati ing sekolah lan kanggone siswa yaiku kawasisan maca. Kawasisan maca digunkake kanggo siswa supaya mangerteni kepriye babagan maca kang bener mligine maca nggunakake basa Jawa. Kawasisan maca sajrone pamulangan ing kelas VII mata pelajaran basa Jawa yaiku kawasisan maca teks crita rakyat. Underan panliten iki yaiku (1) Kepriye proses pangembangan medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo; (2) Kepriye tingkat efektivitas panganggone medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo; (3) Kepriye respon siswa tumrap panganggone komik dhigital minangka medhia pasinaon. Salaras klawan underan panaliten kasebut, panaliten iki nduweni ancas (1) Ngandharake proses pangembangan medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo; (2) Ngandharake tingkat efektivitas panganggone medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo; (3) Ngandharake respon siswa tumrap panganggone komik dhigital minangka medhia pasinaon. Panliten iki mujudake panliten pengembangan, yaiku panliten sing digunakake kanggo ngasilake prodhuk tartamtu lan nguji efektifitas prodhuk kasebut langkah-langkah pengembangan medhia komik dhigital kaya langkah-langkah sing diandharake dening Sugiyono, yaiku nganalisis kebutuhan siswa lan isi medhi, rancang dhesain, implementasi dhesai, pengujian, validasi ahli, revisi, uji kelayakan, revisi medhia lan produksi. Efektivitas medhia ditemtokake kanthi metodhe eksperimen kanthi model *quaisi experimental design* awujud *pretest-posttest control group design*. Populasi ing panliten iki yaiku siswa kelas VII SMPN 2 Balongbendo, Sidoarjo. Eksperimen iki nggunakake 3 sampel sing dijupuk kanthi nggunakake teknik *sampling purposive*, yaiku VII F minangka kelas uji instrumen, kelas VII A minangka kelas kontrol VII B minangka kelas eksperimen.

Sadurunge medhia pasinaon komik dhigital diuji efektivitase luwih dhisik diuji validitas medhia dening ahli validator lan ing kelas uji instrumen. Adhedhasar asil validasi ahli materi 1 dinyatakake layak kanthi persentase 97,5% lan ahli materi 2 kanthi presentase 95,0% sing kagolong apik banget. Saka ahli medhia antuk pambiji kanthi presentase 95,0% sing kagolong apik banget. Adhedasar pangitungan realibilitas instrumen yaiku pretest-posttest panliten I lan pretes-posttest panliten II, intrumen panliten dinyatakake reliabel saengga instrumen layak digunakake kanggo panliten efektivitas medhia komik dhigital.

Efektivitas medhia komik dhigital sing dikembangake ditemtokake adhedhasar asil sinau siswa kelas eksperimen lan kontrol. Adhedhasar pangitungan efektivitas pasinaon ing kelas eksperimen lan kontrol yaiku asil pretest kelas eksperimen ing panliten 1 antuk biji 67,4 lan posttes antuk biji 82,7. Dene kelas kontrol antuk biji pretest 66,4 lan posttes 76,7. Asil pretest lan posttest ing panliten II nduweni asil pretest kelas eksperimen 84,7 lan posttes 91,3. Dene kelas kontrol antuk biji pretest 83,5 lan posttes 91,0 saka asil pambiji kasebut kagolong signifikan. Bandhingan asil saka kelas eksperimen lan kelas kontrol yaiku biji kelas eksperimen kang nggunakake medhia asile relatif padha nanging luwih dhuwur kelas eksperimen.

Adhedasar asil analisis angket respon siswa kelas eksperimen diolehi prensentase pambiji 52,9 sing kagolong apik. Adhedasar asil kasebut bisa didudut yen panliten iki buktekake hipotesis, yaiku ana pambeda sing signifikan antarane asil sinau kelas eksperimen klawan kelas kontrol. Mula saka iku, bisa diweruhi yen H_0 ditolak lan H_a ditampa, kanti asil kelas eksperimen 91,3, tegese medhia pasinaon komik dhigital ngundhakake kawasisan maca teks crita rakyat Jawa, siswa kelas VII SMPN 2 Balongbendo, Sidoarjo.

Kata Kunci: pengembangan, medhia pasinaon komik dhigital, kawasisan maca teks crita rakyat Jawa.

PURWAKA

1.1 Landhesane Panliten

Pendhidhikan nduweni peran kang wigati kanggo ngundhakake sumber dayane manungsa. Guna kanggo ngundhakake babagan kuwi dibutuhake usaha kang ora entheng. Ing masyarakat Indonesia pendhidhikan isih akeh masalah kang abot ngenani kuwalitas pendhidhikan. Sajrone donyane pendhidhikan basa Jawa isih dilestariake. Salah sawijining cara nglestarekake Basa Jawa yaiku nganakake piwulangan Basa Jawa kanthi pendhidhikan *formal* ing sekolahan. Basa Jawa uga bisa dilestariake nganggo pasinaon ing masyarakat lan kulawarga.

Ing pasinaon basa Jawa ana patang babagan kawasisan kang kudu dikuwasani dening siswa. Miturut Tarigan (2008:2) kawasisan basa cacahé ana papat yaiku katrampilan maca, micara, maca lan nulis. Perangan kasebut digunakake kanggo komunikasi. Kagiyanan micara lan maca kalebu komunikasi lisan. Dene kagiyanan maca lan nulis kalebu komunikasi tulis. Saka sipate kawasisan basa maca lan maca asipat *reseptif* utawa nrima, yen wicara lan nulis sipate *prodhuktif* utawa sipat ngasilake. Basa kasebut nduweni sambung raket antarane kawasisan utawa katrampilan siji lan liyane.

Kawasisan kang wigati ing sekolah lan kanggone siswa yaiku kawasisan maca. Kawasisan maca digunakake kanggo siswa supaya mangerteni kepriye babagan maca kang bener mligine maca nggunakake basa Jawa. Kawasisan maca sajrone pamulangan ing kelas VII mata pelajaran basa Jawa yaiku kawasisan maca teks crita rakyat.

Sasuwene iki kurange katrampilan siswa sajroning maca nggunakake basa Jawa yaiku akeh siswa sing ora bisa mbedakake pangucapan tembung dha,tha,da, lan dha. Angele pambeda iku dijajari saka pasinaon sing ditindakake guru sasuwene iki sipate monoton. Siswa mung disinaoni maca basa Jawa biasa ora disinaoni kepriye cara maca ejaan tembung kang bener. Saliyane iku uga dijajari ora anane medhia pasinaon sing bisa narik kawigatene para siswa. Ora ananae medhia pasinaon ndadekake guru sing luwih aktif tinimbang siswane. Siswa mung nrima mung nrima materi sing diwenehne saka guru ora nrima praktek lan kontruksine sajrone pasinaon. Bab kuwi njalari mudhunake kretivitas lan aktivitase siswa. Siswa dadi nrima pakulinan apa wae sing dikandhakake gurune tanpa ngupaya anane modhifikasi apa maneh ngontruksi.

Adhedhasar andharan kasebut panliten iki bakal nganggo cara ngenalake crita rakyat nganggo medhia. Salah sawijine nganggo medhia komik dhigital wulangan basa Jawa ing SMP Negeri 2 Balongbendo perlu diundhakake supaya siswa-siswine luwih sregep maneh anggone sinau basa Jawa. Mula saka kuwi perlu sinau kanthi cara nganggo medhia pasinaon. Tuladhane ing wulangan basa Jawa materi maca teks crita rakyat Jawa. Ing kene panliten nggunakake medhia komik dhigital kanggo materi maca teks crita rakyat kang Jawa. Supaya bisa ngundhakake *inovasi* sajrone pasinaon. Wujud medhia pasinaon iki kudu bisa narik kawigaten para siswa ing sekolah supaya luwih semangat anggone sinau Basa Jawa.

Kanggo ngurangi rasa bosene siswa lan ningkatake kompetensi maca basa Jawa ana maneka warna cara sing bisa digunakake salah sawijine yaiku nggunakake medhia pasinaon sajrone piwulangan maca teks basa Jawa dikarepake supaya bisa nuwuhake semangat siswa sajrone proses piwulangan, saengga siswa bisa luwih aktif maneh anggone sinau maca teks basa Jawa. Salah sawijine model piwulangan sing bisa ngundhakake motivasi siswa anggone sinau basa Jawa yaiku kanthi nggunkakae medhia pasinaon komik dhigital. Medhia iki dikarepake bisa ngundhakake minat lan asil piwulangan maca teks crita rakyat Jawa.

Medhia komik dhigital iku medhia piwulangan kang isih durung dikenal utawa isih awam digunakake sajrone piwulangan basa Jawa. Medhia iki wujud medhia *audio visual* kaya vidheo kang ditampilake ing layar nanging ngasilake swara kanggo tuladha maca crita nggunakake basa Jawa kang bener yaiku babagan pangucapane tetembungan. Panliten pangembangan iku kalebu metode panliten kang digunakake kanggo ngasilake prodhuk tartamtu lan nguji keefektifan prodhuk. Babagan iki buktikake yen perkara sajrone panliten iku arupa prodhuk kang ngundhakake medhia piwulangan kang inovatif. Panliten sajrone perkara iki milih komik dhigital minangka piwulangan maca teks, mligine maca teks crita rakyat Jawa ing SMPN 2 Balongbendo.

Pamilihan SMP Negeri 2 Balongbendo minangka subjek panliten iki amarga SMP iki kalebu sekolahan ing kawasan Kabupaten Sidoarjo. Sekolahan iki isih durung nduweni guru basa Jawa kang kreatif nggawe medhia kaya komik dhigital. Mula saka iku panliten nduweni inovasi supaya siswa SMP 2 balongbendo bisa nggladi pikiran sadurunge kang nganggep piwulangan basa Jawa iku mboseni, lumantar medhia komik dhigital iki bisa ndadekake piwulangan basa Jawa iku ora mboseni utawa

nyenengake. Siswa kelas VII iki uga isih seneng dolanan lan samubarang kang narik kawigatene siswa kasebut. Kanthi ora langsung medhia piwulangan komik dhigital iki guru bisa menehi piwulangan kang ndadekake siswa minangka panunjang piwulangan saka segi gambar, werna, lan wujud.

Adhedhasar masalah kasebut panliten ngangkat judhul *"Pengembangan Komik Dhigital Tumrap Kawasisan Maca teks Crita Rakyat Jawa Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo Taun 2018/2019"*. Pamilihan medhia kang dikembangake iki dikarepake bisa dadi acuan sajrone proses

1.2 Underane Panliten

Adhedhasar lelandhesan panliten ing dhuwur iki, yaiku:

- 1) Kepriye proses pangembangan medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo?
- 2) Kepriye tingkat efektivitas panganggone medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo?
- 3) Kepriye respon siswa tumrap panganggone komik dhigital minangka medhia pasinaon?

1.3 Tujuwan Panliten

Adhedhasar underan panliten ing dhuwur tujuwane panliten iki, yaiku:

- 1) Ngandharake proses pangembangan medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo.
- 2) Ngandharake tingkat efektivitas panganggone medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca teks crita rakyat Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo.
- 3) Ngandharake respon siswa tumrap panganggone komik dhigital minangka medhia pasinaon.

1.4 Hipotesis Panliten

- 1) Hipotesis kang diajokake ing panliten iki yaiku:
- 2) H_0 : Pengembangan medhia komik dhigital ora efektif kanggo ngundhakake kawasisan maca teks crita rakyat Jawa.
- 3) H_a : Pengembangan medhia komik dhigital efektif kanggo ngundhakake kawasisan maca teks crita rakyat Jawa.

1.5 Paedah Panliten

Panliten iki nduweni paedah kanggo guru, siswa, lan sekolah. Paedah saka panlien iki yaiku:

- 1) Kanggo Guru

Guru bisa nindakake inovasi ing wulangan basa Jawa. Guru uga nduweni gambaran anyar yen medhia *komik dhigital* bisa ngundhakake wulangan basa Jawa ing kelas amarga kahanan dadi nyenengake para siswa.

- 2) Kanggo Siswa

Kanggo siswa, panliten bisa menehi kawruh ngenani medhia komik dhigital supaya bisa utawa bantu siswa kanggo nampa pamulangan kang durung tau digunakake siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo, saengga panggunane medhia komik dhigital bisa narik kawigaten siswa lan pamulangan bisa nyenengake.

- 3) Kanggo Sekolah

Kanggo sekolah, medhia komik dhigital iki bisa menehi tuladha kang becik ngenani pamulangan, mligine pamulangan nyimak cerita rakyat. Sarta menehi ide utawa gagasan supaya guru bisa luwih kreatif ing babagan pamulangan ing sekolah.

1.6 Wewatesane Tembung

Tetembungan sing kudu dijlentrehake kanggo panliten iki yaiku:

- 1) Panliten Pengembangan

Panliten pengembangan yaiku metode panliten kang digunakake kanggo ngasilake prodhuk tartamtu, lan nguji keefektifan prodhuk kasebut (Sugiyono, 2015:297)

- 2) Kawasisan Maca

Kawasisan maca yaiku proses kang dilakoni dening pamaca supaya mangerteni pesen kang diaturake saka panulis nggunakae tetembungan utawa basa tulis. Yen pesen tersirat utawa tersurat bisa dimangerteni mula proses maca bisa mujudake kawasisan maca kang bener (Mr. Hodgson, 1960:43-44)

- 3) Crita Rakyat

Miturut Djamaris (sajrone Danandjaya, 1986:15) ngandarake yen crita rakyat yaiku golongan crita kang tuwuh lan ngrembaka kanthi cara turun-tumurun lan diturunake kanthi cara lisan. Salah siji jinis crita rakyat yaiku legenda kang digawe materi pamulangan ing panliten iki.

- 4) Medhia Komik Dhigital

Komik dhigital yaiku gambar kang disusun kanthi cara runtut lan nduweni tujuwan kanggo nggampangake responden. Komik dhigital iki uga bisa diarani gambar kang nduweni crita lan nduweni wujud teknologi informasi. Komik dhigital iki kagolong medhia audio visual kang ngasilake swara lan animasi gambar sajrone medhia kasebut. Dadi komik dhigital kang dipilih dening panliten iki yaiku awujud aplikasi lan saemper karo video.

TINTINGAN KAPUSTAKAN

2.1 Panliten kang Saemper

- 1) Rizky Damayanti (2013) kanthi irah-irahan “*Pengembangan Modhul Dhigital Abasis Web Tumrap Asil Pasinaon Maca Teks Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Sidoarjo*”. Panliten iki nduweni tujuwan kanggo ngandharake pangembangan modhul dhigital kanggo ngundhakake katrampilan maca teks aksara Jawa. Asil Validhasi saka pangembangan modhul dhigital iki kagolong apik. Biji persentasi saka validhator kayata 89% saka validhator ahli materi 1 (dhosen), 96% saka validhator ahli materi 2 (guru) lan 79% saka validhator ahli medhia. Adhedhasar saka asil validhator kasebut bisa didudut yen biji sakabehe validhator rata-rata persentasine yaiku 88%. Respon siswa tumrap modhul dhigital iki bisa menahi daya pangaribawa positif marang siswa. Babagan kasebut bisa dituduhake saka rata-rata asil persentase respon siswa kasebut nuduhake yeng 96,8% siswa rumangsa kena daya pangaribawane kang positif saka proses pasinaon nggunakake modhul dhigital. Saliyane iku, persentase respon siswa tumrap udhak-undhakan katrampilan maca nudhukake 81,2% siswa ana undhak-undhakan. Mula saka iki, modhul dhigital abasis web dinyatakake efektif lan layak digunakake kanggo SMP kels VIII.
- 2) Dewi Izzatun Nasyukha (2016) kanthi irah-irahan “*Pangaribawane Medhia Sound Slide Tumrap Kawasisan Maca Geguritan Siswa Kelas VII MTS Bustanul Arifin Domas Gresik Taun Pelajaran 2014-2015*”. Panliten iki nduweni tujuwan kanggo ngandharake pagaribawane medhia sound slide tumrap kawasisan maca geguritan. Asil Validhasi saka pangaribawa medhia sound slide iki kagolong apik. Saka asil panliten 1 lan 2 kang wis ditindakake ing kelas kontrol minangka kelas kang tanpa nggunakake medhia *sound slide* ora ana pambeda kang signifikan nalika nindakake *pre test* lan *post test*. Saka asil pangitungan *t-signifikansi efektivitas* pamulangan ing panliten 1 nuduhake $t_{itung} = 3,921 > t_{tabel} = 1,692$, dene asil saka *efektivitas* pamulang panliten 2, yaiku $t_{itung} = 7,792 > t_{tabel} = 1,692$ dene asil *efektivitas* pamulangan ing panliten 2 yaiku $t_{itung} = 20,588 > t_{tabel} = 1,692$. Asil panliten kang diitung nggunakake uji *t* ngasilake $t_{itung} = 6,025 > 1,997$ *t* tabel (0,05 db = 66) ing panliten 1 lan panliten 2 uji *t* ngasilake $t_{itung} = 3,712 > 1,997$ *t* tabel (0,05 db = 66), mula bisa diweruhi yen H_0 ditolak lan H_a ditrima ateges ana pambeda kang signifikan antarane kelas kontrol ora nggunakake medhia lan kelas eksperimen kang nggunakake medhia *sound slide*.

Panliten kang bakal ditindakake yaiku ngembangake medhia komik dhigital tumrap kawasisan maca crita rakyat Jawa. Panliten iki nduweni pambeda karo

panliten-panliten kang saemper. Pambedhane yaiku medhia kang dikembangake. Medhia kang dikembangake iki awujud medhia komik dhigital kang dikarepake yaiku wujud crita rakyat lan mujudake swara kanggo maca crita rakyatkasebut. Medhia iki kanggo narik kawigaten siswa lan menahi *motivasi* kanggo siswa supaya luwih sregep anggone sisnau maca pasinaon basa Jawa. Kanggo ngembangake materi maca crita rakyat iki bakal nggunakake basa Jawa.

2.2 Medhia Pasinon

Miturut Miarso (2004), Medhia pasinaon yaiku samubarang kang digunakake kanggo nyalurake pesen lan uga bisa kanggo ngrangsang pikiran, pangrasa, kawigaten, lan kanggo proses wulangan. Miturut Briggs (sajrone Sadiman, 2010:6) medhia yaiku samubarang alat fisik kang bisa nyejekake utawa menahi pesen sarta daya rangsang tumrap siswa kanggo sinau. Tuladhane buku, film, kaset, lan sapanunggal. Sadiman (2010:7) ngandharake edhia yaiku samubarang kang bisa digunakake kanggo nglantapake pesen saka pangirim marang panampa saengga bisa ngrangsang pamikiran, pangrasa, kawigaten lan minat siswa supaya proses pamulangan bisa kalakon.

Saka pamawas kang wis diandharake bisa ditegesi yen medhia kuwi sejatine alat utawa sarana kanggo njlentrehake pesen. Dadi medhia pamulangan yaiku alat utawa sarana kang bisa digunakake guru kanggo njlentrehake pesen kanggo siswa awujud pamulangan ing sekolah. Medhia pamulangan uga bisa narik kawigaten para siswa supaya luwih seneng nggatekake sajrone pamulangan materi ing sekolah.

2.3 Medhia Komik Dhigital

Komik dhigital yaiku gambar kang disusun kanthi cara runtut lan nduweni tujuwan kanggo nggampangake responden. Komik dhigital iki uga bisa diarani gambar kang nduweni crita lan nduweni wujud *teknologi informasi*. Komik dhigital iki kagolong medhia audio visual kang ngasilake swara lan animasi gambar sajrone medhia kasebut. Dadi komik dhigital kang dipilih dening panliten iki yaiku awujud aplikasi lan saemper karo video.

2.4 Katrampilan Basa

Miturut Basir (2011:16) katrampilan basa diperang dadi patang aspek utama, yaiku maca, wicara, maca, lan nulis. Sejatine patang katrampilan kasebut nyawiji utawa biyasa kasebut *catur tunggal* amarga nyatane cara pangatrapane ora bisa dipisahake antara siji lan sijine (Tarigan, 2008:1). Katrampilan basa sajrone kurikulum ing sekolah biasane ana patang aspek yaiku katrampilan maca, katrampilan wicara, katrampilan maca, lan katrampilan nulis. Saben katrampilan kasebut nduweni sesambungan karo telung katrampilan liyane kanthi cara maneka warna.

Saka andharan kasebut bisa ditegesi yen anggone sinau katrampilan basa kuwi ora bisa mung sinau katrampilan basa siji wae, amarga yen sinau katrampilan basa siji ana gegayutane karo katrampilan basa liyane. Katrampilan basa maca bisa digayutake karo katrampilan basa wicara, katrampilan basa wicara bisa digayutake karo katrampilan basa nulis, katrampilan basa nulis bisa digayutake karo katrampilan basa maca lan sapiturute.

Katrampilan nulis yaiku ngandharake samubarang panemu kanthi tulisan. Ktrampilan wicara yaiku ngandharake panemu kang dipikirake kanthi cara maca. Maca yaiku ngrungokake, mangerteni, lan mahami samubarang kang dirungokake. Saben katrampilan nduweni sesambungan kang wigati kanthi prose-proses pamikiran kang ngaldasi basa amarga basa kang digunakake saben pawongan nggambarake pamikiran (Tarigan, 2008:2).

2.5 Kawasisan Maca

Kawasisan kang ana ing basa yaiku macem-macem. Salah siji kawasisan basa kang disinaoni yaiku kawasisan maca. Ing ngisor iki bakal diandharake ngenani tegese maca, jinis-jinise maca, tujuwane maca.

2.6 Crita Rakyat

Crita rakyat minangka salah siji karya sastra kang disinaoni ing SMP. Ing sub bab iki bakal dijlentrehake ngenani tegese crita rakyat, jinis-jinise crita rakyat, lan unsur-unsure crita rakyat.

2.7 Landhesan Teori

Landhesan teori iki bakal ngandharake ngenanni teori kang digunakake sajrone panliten. Teori kasebut ngenani kawasisan maca crita rakyat Jawa kanthi nggunakake medhia komik dhigital. Maca minangka salah siji katrampilan basa kang diwulangake ing pamulangan basa Jawa. Kawasisan maca yaiku proses kang dilakoni dening pamaca supaya mangerteni pesen kang diaturake saka panulis nggunakae tetembungan utawa basa tulis. Yen pesen tersirat utawa tersurat bisa dimangerteni mula proses maca bisa mujudake kawasisan maca kang bener Mr. Hodgson (1960:43-44). Maca yaiku kagiyatan nganalisis lan nginterpretasi kang dilakoni dening pamaca kanggo mujudake pesen kang diaturake dening panulis mawa medhia tulisan. Kagiyatan maca diperang dadi loro yaiku maca nyaring lan maca njero ati. Maca nyaring yaiku kagiyatan maca kang dilakoni ing ngarep keras kanthi nggunakake swara untar, dene maca ing njero ati yaiku kagiyatan maca kanggo mangerteni maksud lan tujuwane panulis sajrone medhia tulisan (Henry Guntur Tarigan 1979).

Dene komik dhigital yaiku gambar kang disusun kanthi cara runtut lan nduweni tujuwan kanggo nggampangake responden. Komik dhigital iki uga bisa diarani gambar kang nduweni crita lan nduweni wujud *teknologi informasi*. Komik dhigital iki kagolong medhia

audio visual kang ngasilake swara lan animasi gambar sajrone medhia kasebut. Dadi komik dhigital kang dipilih dening panliten iki yaiku awujud aplikasi lan saemper karo video.

METODHE PANLITEN

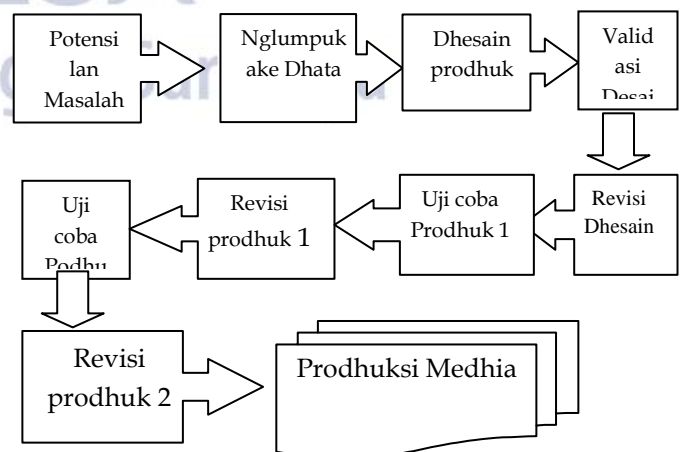
3.1 Rancangan Panliten

Rancangan panliten iki nggunakake panliten pengembangan amarga panliten iki nduweni tujuwan kanggo ngasilake prodhuk medhia. Medhia kang diasilake bakal dideleng kelayakan kanggo pasinaon. Rancangan kang digunakake kanggo panliten iki yaiku nggunakake metodhe panliten pengembangan (*Research & Development*). Miturut Sugiyono (2015: 407) metodhe pengembangan (*Reseach & Development*) yaiku metodhe panliten sing digunakake kanggo ngasilake prodhuk tartamtu lan nguji *keefektifan* prodhuk kasebut.

Sajrone panliten iki nduweni tahapan yaiku nggawe medhia kang dikembangake sarta *divalidhasi* medhia nganti asil prodhuk kang *efektif* kanggo pasinaon. Tahap wiwitan yaiku ngembangake bahan ajar yaiku materi maca crita rakyat kang disinaoni siswa nggunakae medhia komik dhigital. Medhia komik kasebut banjur divalidhasi para ahli medhia kanggo mangerteni pambiji valid utawa ora medhia kasebut. Banjur medhia kasebut diuji kanggo *kelayakane* tumrap kawasisan maca crita rakyat Jawa miturut pasinaon lan respon siswa kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo.

3.2 Rancangan Pengembangan

Metodhe panliten iki nduweni rancangan panliten pengembangan (*Research & Developmen*) lan nduwe tahap sajrone nglaksanakeke penliten kasebut. Tahapan iki minangka kanggo proses ngembangake medhia supaya medhia kang digunakake bisa digunakake ing pasinaon sateruse. Miturut Sugiyono (2015: 409) tahapan kasebut sajrone panliten pengembangan (*Research & Developmen*) yaiku:



Bagan 3.1

Adhedhasar bagan tahap panganggone metodhe panliten kasebut ing dhuwur yaiku:

(1) Potensi lan Masalah

Potensi yaiku samubarang yen digunakake bakal nduweni tambahan biji kanggo prodhuk kang bakal diteliti. Dene yen masalah yaiku bisa digunakake kanggo *potensi* sing diasilake.

(2) Nglumpukake Dhata

Sawise mangerteni masalah kang kedadeyan, sabanjure iku prelu dikumpulake informasi kang bisa digunakake minangka bahan kanggo ngrancang prodhuk tartamtu kang dikarepake bisa ngatasi masalah kang wis ana kasebut. Ana kene prelu metodhe dhewe, metodhe kang bisa digunakake kanggo nлити masalah lan bisa nggayuh ancas kang wis disiyapake.

(3) Dhesain prodhuk

Prodhuk kang diasilake maneka werna jinise. Dhesain prodhuk iki kudu digambarake kanthi cetha lan gamblang kepriye gambaran sawijine prodhuk kang dirancang lan diwujudake gambar utawa bagan. Saliyane iku uga lengkap karo jlentrehan ngenani bahan apa wae kang digunakake, carane medhiane kerja, serta kaluwihan lan kakurangane.

(4) Validhasi Dhesain

Validhasi dhesain yaiku proses kanggo menehi pambiji rancangan dhesain bisa *efektif* apa ora kanggo bahan panliten. validhasi prodhuk bisa ditindakake kanthi cara mawa pakar utawa tenaga ahli kang wis pengalaman kanggo biji prodhuk kasebut.

(5) Revisi Dhesain

Revisi dhesain iki proses sawise validhasi dhesain. Sawise validhasi dhesain lan mangerteni kakurangane sarta bijine kita bisa ngerevisi prodhuk kasebut. Revisi prodhuk iku dilakokake karo panliti.

(6) Uji Coba Prodruk

Sawise anane dhesain ora bisa langsung diuji coba. Sadurunge uji coba dhesain kang wis ana kudu diwujudake dadi barang. Barang kang wis digawe banjur diujicoba. Uji coba ing kene bisa kanthi eksperimen yaiku mbandingake antarane efektivitas prodhuk kasebut. Uji prodhuk iki bisa diujicoba marang dosen utawa para ahli kang mangerteni materi lan mangerteni prodhuk kang digawe, banjur dibiji supaya mangerteni apa kakurangane prodhuk kasebut.

(7) Revisi Prodruk 1

Proses sabanjure yaiku revisi prodhuk. Sawise diujicoba lan dimangerteni kakurangan lan apa bae kang kudu dibenerake. Prodruk kang wis ana iku direvisi kepriye supaya asile luwih becik lan meh ora ana kakurangane prodhuk.

(8) Uji coba Prodruk 2

Sawise ujicoba prodhuk lan direvisi apa kang dirasa kurang. Tahapan sabanjure yaiku nguji coba prodhuk 2 kasebut ing kahanan kang nyata. Proses iki uga nлити lan mbiji apa kang isih kurang lan butuh diowahi supaya prodhuk kang diasilake luwih becik. Medhia kang digawe uga nduweni khas, supaya siswa iku gampang mangerteni apa kang diandharake guru ana ing njero kelas.

(9) Revisi Prodruk 2

Sawise ditrapake ing kahanan kang nyata lan ana perangan-perangan kang njalari anane kakurangan prodhuk kasebut, banjur dilakokake revisi prodhuk. Saben tahap lan kagiyatan kang nggunakake prodhuk kasebut, tansah mbiji apa kang kurang, supaya prodhuk kang diasilake sempurna.

(10) Prodruksi Medhia

Prodruksi media bakal dilakokake nalika prodhuk kang diasilake dirasa wis efektif uga wis layak. Layak orane bisa dibiji saka aspek asile pasinaon siswa. Saliyane iku uga saka efektifitas medhia.

3.3 Dhesain Panliten

Dhesain panliten yaiku cara kang digunakake nggoleki asile dhata panliten. Miturut Sugiono (2017:114) dhesain *quasi eksperimen* iku eksperimen semu kang sadurunge *treatment* kelompok eksperimen lan kelompok kontrol ditest yaiku *pretest*, nduweni ancas kanggo mangerteni kahanan kelompok sadurunge *treatment*. Sawise iku diwenahi *treatment*. Dadi Sampel kang wis ditemtokake kasebut yaiku kelas VII B lan kelas VII A. Kelas VII B minangka kelas eksperimen, dene kelas VII A minangka kelas kontrol.

3.4 Variabel Panliten

Variabel yaiku objek panliten utawa apa kang dadi punjere panliten (Arikunto, 2013:161). Miturut Sugiyono (2015: 61) variabel yaiku samubarang kang bisa awujud apa wae kang wis ditemtokake dening panliti kanggo disinaoni saengga bisa oleh *informasi* ngenani babagan kasebut, banjur bisa ditarik dudutan. Panliten iki ana rong variabel yaiku variabel besas lan variabel terikat.

3.5 Populasi lan Sampel

Saben panliten mesthi mbutuhake data utawa *informasi* saka sumber-sumber kang bisa dipercaya, banjur data-data iku bakal diolah kanggo mangsuli undering panliten lan nguji hipotesis kang wus ana.

3.6 Sumber Dhata lan Dhata

Panliten iki perlu nemtokake dhata lan sumber dhata. Sumber dhata lan dhata digunakake kanggo nemtokake panliten. Sumber dhata lan dhata kang digunakake ing panliten iki yaiku:

3.7 Tata Cara Ngumpulake Dhata

Sugiyono (2012:137) ngandharake teknik ngumpulake dhata bisa dilakokake kanthi maneka werna setting, sumber, lan cara. Setting cara nglumpukake dhata sacara alamiah (natural setting), metode eksperimen, responden, seminar, diskusi lsp. Saka sumber dhatane bisa nggunakake sumber primer lan sumber sekunder. Cara utawa teknik ngumpulake dhata yaiku bisa kanthi cara pre-test lan pro-test, kuesioner (angket), observasi (pengamatan), lan nggayutake katelune.

3.8 Instrumen Panliten

Miturut Sugiyono (2012:102) instrumen yaiku piranti kang digunakake kanggo ngukur gejala utawa *fenomena* donya lan *social* kang diteliti. Instrument yaiku sarana kanggo ngumpulake dhata kang kudu dirancang kanthi trep lan diupayakake bisa ngumpulake dhata kanthi *empiris* lan apa kaya kahanane (Sudjana lan Rivai, 2010:97). Saka pamawas kasebut bisa dimangerteni yen instrument kuwi perangan kang wigatisajrone panliten. Amarga instrument panliten minangka cara kanggo mangsuli undherane panliten sarta bisa nguji asile *hipotesis* kang wis ditemtokake.

3.9 Teknik Analisis Dhata

Teknik analisis dhata yaiku teknik kang tujuwane kanggo mangsuli rumusan masalah. Sugiyono (2016:335) ngandharake yen teknik analisis dhata yaiku proses nggolek lan nyusun kanthi sistematis dhata sing diolehi saka wawancara, cathetan lapangan, lan dokumentasi kanthi cara nglompokake dhata jrone kategori sing padha, ngandharake menyang unit-unit, nindakake sintesa, nyusun marang pola, milih sing penting, lan nggawe dudutan saengga gampang dingerteni.

Analisis dhata uga digunakake kanggo meruhi kegayuh lan orane ancasa panliten, sarta ngerteni sepira kualitas prodhuk sajrone panliten pangembangan. Ana limang aspek sing digunakake kanggo analisis dhata, yaiku analisis kabutuhan siswa, observasi aktivitas siswa, respon siswa, validhasi, lan nilai siswa.

ANDHARAN ASILING PANLITEN

4.1 Proses Pangembangan Medhia Komik Dhigital Tumrap Kawasisan Maca Teks Crita Rakyat Jawa Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Balongbendo.

Ancas saka tahap iki yaiku kanggo mangerteni kepriye proses pangembangan panliten iki saengga bisa nemtokke medhia utawa bahan ajar sing cundhuk karo kabutuhan sekolah sing bakal diteliti. Panliten pengembangan kang digawe yaiku model R&D. Sugiyono (2009:409) ngandharake ana 10 trap trapan kang kudu dilakoni, yaiku: 1) analisis kebutuhan, 2) ngumpulake dhata, 3) dhesain prodhuk, 4) validhasi, 5) revisi, 6) uji coba prodhuk siji, 7) revisi prodhuk siji, 8) uji coba prodhuk loro, 9) revisi prodhuk loro, 10) prodhuk medhia. Luwih cethane proses pengembangan iki diandharake ing ngisor iki.

4.1.1 Tahapan Analisis Kebutuhan

Sadurunge ngrancang medhia pasinaonan iki dianakake analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan siswa iki kanggo nemtokake perlu orane kanggo medhia pasinaonan sajrone proses pasinaonan ing kelas. Sajrone bab iki yaiku studi lapangan lan studi pustaka. Analisis kebutuhan siswa iki ditudukae marang siswa kang bakal diwenehi panliten yaiku ing kelas kontrol, eksperimen lan instrumen

4.1.1.1 Analisis Masalah

Ing tahap iki dianakake investigasi prakara sing tuwuh sajrone kagiyatan pasinaon ing lapangan lan ngidhidentifikasi solusi kang bisa digunakake kanggo mrantasi prakara kasebut. Investigasi prakara iki ana kanthi cara observasi lan nyebar angket indhidentifikasi kabutuhan siswa marang siswa kelas eksperimen lan kelas kontrol. Observasi dianakake kanthi deleng biji asil pasinaon sadurunge. Saka asil pasinaon sadurunge pranyata mung ana 45% saka siswa sakelas sing tuntas, mligine ing pasinaon maca teks crita rakyat. Tuntas orane siswa iku adhedhasar KKM sing wis ditemtokake sekolah, yaiku 68% saka biji maksimal 100.

Adhedhasar asil observasi kasebut diweruhi yen siswa kelas VII SMPN 2 Balongbendo, Sidoarjo kawasisane ing maca cruta rakyat isih kurang. Maca teks crita rakyat iki uga penting kanggo siswa supaya bisa mbedakake pangucapan tembung kang bener sajrone maca teks crita rakyat. Mula kudu dianakake pangembangan kang bisa ngundhakake kompetensi siswa supaya bisa kreatif maca teks crita rakyat. Asil observasi kasebut kasebut disengkuyung karo dhata kang diolehi kanthi cara mbagekake angket marang kelas kang dadi sampel. Asil angket pasinaon maca teks crita rakyat kang dianakake guru sasuwene iki. Ana sepuluh pitakonan sajrone angket kasebut. Saben pitakonan nduweni sesambungan sarta padha-padha nyengkuyung antara siji lan sijine. Saben pitakonan nduweni 4 pilihan wangsuln kanthi biji ekuivalen kang beda-beda. Pilihan a kanthi biji ekuivalen 1, pilihan b kanthi biji ekuivalen 2, pilihan c kanthi biji ekuivalen 3 lan d kanthi biji ekuivalen 4.

Angket kasebut dibagekake marang 2 kelas sing dadi sampel kanthi bebarengan ing tanggal 15 September 2018. Pitakonan sajrone angket kanggo saben kelas padha. Ing ngisor iki bakal diandharake asil akumulasi angket saka kelas kontrol lan kelas eksperimen.

(1) Asil Angket Kelas Eksperimen

Asil idhidentifikasi kelas eksperimen kang ana ing kelas VII-B iki bakal diandharna ing ngisor iki. Kelas eksperimen mujudake kelas kang nggunakake medhia minangka pambandhing asil pasinaon saka kelas kang ora nggunakake medhia. Ing kelas VII-B iki siswane ana 33, kang kaperang saka 15 siswa lanang lan 18 siswa

wadon. Asil akumulasi idhidentifikasi saka kelas iki bakal diandharake kaya mangkene :

Tabel 4.1
Data Asil Idhidentifikasi Kabutuhan Siswa
Kelas Eksperimen

No	Dhaftar Pitakonan	Katrangan				
		A	B	C	D	HP
		4	3	2	1	
1.	Miturut sampeyan sasuwene iki sinau basa Jawa kepriye? A. Mbosenake B. Biasa C. Seneng D. Narik Kawigaten	0	8	25	0	2,24
2.	Apa sampeyan aktif sajrone piwulangan basa Jawa? A. Ora aktif B. Kurang aktif C. Biasa D. Aktif banget	0	0	33	0	2,00
3.	Apa sampeyan seneng maca nganggo basa Jawa? A. Ora Seneng B. Biasa C. Seneng D. Seneng banget	2	28	9	0	3,33
4.	Apa sampeyan bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa? A. Ora Bisa B. Sedheng an C. Bisa D. Bisa banget	2	31	0	0	3,01
5.	Apa sampeyan kangelan sajrone maca nganggo basa Jawa? A. Ora B. Sedheng	0	23	4	6	2,51

	an C. Cukup D. Iya					
6.	Apa sampeyan seneng karo crita rakyat Jawa? A. Ora seneng B. Biasa C. Seneng D. Seneng banget	0	13	17	4	2,33
7.	Apa sampeyan mbutuhake medhia kanggo maca crita rakyat Jawa iki? A. Butuh banget B. Butuh C. Biasa D. Ora butuh	30		0	0	3,90
8.	Sasuwene iki medhia apa kang digunakake gurumu sajrone pasinaon maca crita rakyat Jawa? A. Ora nganggo B. Gambar C. Buku bacaan D. Elektronik	0		33	0	2,00
9.	Medhia jinis apa kang paling kok senengi? A. Vidheo audio visual B. Medhia cetak C. Medhia realita (Nyata) D. Ora nganggo	11		20	0	2,72
10.	Kepriye miturutmu yen sinau maca crita rakyat Jawa iki nganggo medhia komik dhigital? A. Seneng banget B. Seneng	1		15	1	2,51

	C. Biasa					
	D. Ora seneng					
	Σ	26,55				
	Rata-rara	2,655				

Katrangan :

Pilihan a, kanthi biji ekuvalen 1 (ora kompetensi)

Pilihan b, kanthi biji ekuvalen 2 (kurang njangkepi kompetensi)

Pilihan c, kanthi biji ekuvalen 3 (cukup njangkepi kompetensi)

Pilihan d, kanthi biji ekuvalen 4 (njangkepi kompetensi)

Rumus kanggo ngitung analisis kabutuhan siswa yaiku:

$$HP = \frac{\text{cacahé biji total}}{\text{cacahé responden}}$$

Kelas VII-B mujudake kelas eksperimen sing pasinaone nggunakake medhia komik dhigital sajrone pasinaon maca teks crita rakyat. Cacahé siswa ana 33, dumadi saka 15 siswa lanang lan 18 siswa wadon. Sajrone angket kabutuhan siswa ana 10 pitakonan. Saben pitakonan disumadyakake 4 pilihan wangsuln. Biji ekuivalen 4 kanggo wangsuln (a), biji ekuivalen 3 kanggo wangsuln (b), biji ekuivalen 2 kanggo wangsuln (c) lan biji ekuivalen 1 kanggo wangsuln (d).

Di deleng saka tabel ing dhuwur bisa diweruhi kabutuhan siswa saka pitakonan- kang ana sajrone angket. Diwiwiti saka pitakonan angket kabutuhan siswa nomer 1 ngenani kepriye siswa kelas VII-B iki sinau basa Jawa. Ana 8 siswa sing mangsuli “biasa”, 25 siswa mangsuli “seneng”. Adhedhasar pitakonan kasebut bisa diweruhi yen kasil Hp yaiku 2,24 kang kalebu isih kurang jangkepi kompetensi, amarga pasinaon basa Jawa iki kurang narik kawigatene siswa kelas VII-B. Pitakonan sabanjure yaiku pitakonan nomer 2 kang ngenanani aktif orane siswa sajrone piwulangan basa Jawa. Ana 33 siswa kang mangsuli “biasa”. Saka pitakonan angket nomer 2 kasebut bisa diweruhi yen kasil Hp yaiku 2,00 kang kalebu kurang njangkepi kompetensi, amarga kabeh siswa kelas VII-B iki kurang aktif banget anggone piwulangan basa Jawa. Pitakon kang nomer 3 yaiku ngenani seneng apa orane maca nganggo basa Jawa ing pasinaon maca teks crita rakyat. Ana 2 siswa kang mangsuli “ora seneng”, 28 siswa kang mangsuli “Biasa”, lan 3 siswa kang mangsuli “seneng”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,33 kang kalebu cukup njangkepi kompetensi, amarga siswa kelas VII-B akeh sing biasa babagan maca teks crita rakyat Jawa. Pitakonan kang nomer 4 yaiku ngenani bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa. Ana 2 siswa mangsuli “ora bisa” lan 31 siswa mangsuli “sedhengan”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,01 kang kalebu cukup njangkepi kompetensi amarga kelas VII-B akeh sing durung bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa basa Jawa.

Pitakonan nomer 5 iki ana sesabungan karo pitakonan sadurunge yaiku ngenani pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa yaiku kangelan orane maca nganggo basa Jawa. Ana 23 siswa mangsuli “sedhengan”, 4 siswa mangsuli cukup, lan 6 siswa mangsuli “iya”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,51 kang kalebu kurang njangkepi kompetensi amarga kelas VII-B akeh sing kangelan maca nganggo basa Jawa. Pitakonan nomer 6 ngenani seneng orane karo crita rakyat Jawa. Ana 13 siswa mangsuli “Biasa”, 17 siswa mangsuli “Seneng”, lan 3 siswa mangsuli “seneng banget”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,33 kang kalebu kurang njangkepi kompetensi amarga kelas VII-B akeh sing seneng maca crita rakyat Jawa. Pitakonan nomer 7 iki uga isih ana gayutane karo nomer 6, yaiku ngenani mbutuhake medhia kanggo maca crita rakyat. Ana 3 siswa mangsuli “Butuh” lan 30 siswa mangsuli “Butuh banget”. Saka pitakon kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,90 kang kalebu njangkepi kompetensi amarga kelas VII-B akeh sing butuh banget nganggo medhia kanggo pasinaon maca teks crita rakyat Jawa. Pitakonan nomer 8 uga ana gegayutane karo pitakonan nomer 7 yaiku ngenanani babagan medhia, ing pitakonan no 8 iki yaiku sasuwene sinau maca, medhia apa kang digunakake. Ana 33 siswa mangsuli “buku bacaan”. Pitakonan nomer 8 iki bisa diweruhi Hp yaiku 2,00. Dadi nalika guru mulangake maca crita rakyat, guru mung nggunakake medhia pasinaon buku bacaan, mula Hp isih durung bisa jangkepi kompetensi ngenani medhia pasinaon. kang durung dimangerteni sajrone pasinaon teks crita rakyat Jawa.

Sabanjure yaiku pitakonan nomer 9 ngenani medhia pasinaon jinis apa kang paling disenengi ing sekolahan. Ana 20 siswa kang mangsuli “medhia realita (nyata)”, 2 siswa kang mangsuli “medhia cetak”, lan 11 siswa kang mangsuli “vidheo audio visual”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,27. Dadi nalika guru mulangake maca teks crita rakyat, jarang nggunakake medhia pasinaon, mula Hp isih durung bisa jangkepi kompetensi. Pitakonan nomer 10 iki ngenani medhia komik dhigital kang cocok dienggo kanggo pasinaon maca crita rakyat. Ana 1 kang mangsuli “seneng banget”, 16 kang mangsuli “seneng” 15 mangsuli “biasa” lan 1 siswa kang mangsuli “ora seneng”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,51. Dadi siswa kelas VII-B iki luwih seneng nganggo medhia komik dhigital supaya bisa narik kawigatene kanggo sinau maca teks crita rakyat.

Sawise dianakake observasi lan analisis marang kabutuhan siswa lumantar angket idhidentifikasi kabutuhan siswa, diitung iku ana kasil rata-rata lan bisa diweruhi kualifikasine lumantar tabel interpretasi. Saka rata-rata kelas lan interpretasi bisa diweruhi yen kelas VII-B kalebu kelas kualifikasi “kurang njangkepi kompetensi” amarga HP (*hasil penilaian*) rata-rata kelas, yaiku 2,655. Adhedhasar pitakonan-pitakonan lan wangsuln saka para siswa bisa didudut yen proses pasinaon sing ditindakake guru sasuwene iki isih kurang variatif amarga isih ana siswa kang ora bisa marang pasinaon

maca teks cerita rakyat. Kawigatene siswa marang kawasan maca teks cerita rakyat iki isih kurang, amarga siswa isih ana kang kangelan tumrap maca nganggo basa Jawa lan durung bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa. Kahanan iki ndadekake kawasan siswa tumrap pasinaon maca teks cerita rakyat. Kahanan kasebut uga nuduhake menawa siswa mbutuhake cara lan tuladha kang bisa nggampangake siswa kanggo nuwuhake kreatifitas sajrone maca teks cerita rakyat. Cara lan tuladha kang dibutuhake siswa bisa arupa media pasinaon.

Sasuwene iki media pasinaon kang digunakake guru ing kelas VII-B mung wujud buku bacaan. Adhedhasar identifikasi kebutuhan siswa diweruhi yen saka asil rata-rata angket kebutuhan siswa yaiku 2,655. Mula siswa luwih seneng marang media realita (nyata) lan media audio visual. Mula saka kui bisa didudut yen siswa sajrone pasinaon nulis teks cerita rakyat Jawa iki mbutuhake media audio visual. Supaya siswa luwih seneng lan luwih gampang anggone ngucapke tembung sajrone maca teks cerita rakyat Jawa.

(2) Asil Angket Kelas Kontrol

Asil identifikasi kelas kontrol kang ana ing kelas VII A iki bakal diandharake ing ngisor iki. Kelas VII A minangka kelas kontrol ora nggunakake media pasinaon. Ing kelas VII-A iki siswane ana 33, Asil akumulasi identifikasi saka kelas iki bakal diandharake kaya mangkene :

Tabel 4.2
Data Asil Identifikasi Kebutuhan Siswa
Kelas Kontrol

No	Dhaftar Pitakonan	Katrangan				HP	B. Biasa C. Seneng D. Seneng banget					
		A	B	C	D							
		4	3	2	1							
1.	Miturut sampeyan sasuwene iki sinau basa Jawa kepriye? A. Mbosenak e B. Biasa C. Seneng D. Narik Kawigaten	2	0	32	0	2,05	7. Apa sampeyan mbutuhake medhia kanggo maca crita rakyat Jawa iki? A. Butuh banget B. Butuh C. Biasa D. Ora butuh	10	20	4	0	3,17
2.	Apa sampeyan aktif sajrone piwulangan basa Jawa? A. Ora aktif B. Kurang aktif C. Biasa D. Aktif banget	0	2	29	3	1,97	8. Sasuwene iki medhia apa kang digunakake guru sajrone pasinaon maca crita rakyat Jawa? A. Ora nganggo Gambar B. Buku C. bacaan	0	0	34	0	2,00

	D. Elektronik					diweruhi yen
9.	Medhia jinis apa kang paling kok senengi? A. Vidheo audhio visual B. Medhia cetak C. Medhia realita (Nyata) D. Ora nganggo	20	0	2	12	kurang njangkepi kompetensi, amarga pasinaon basa Jawa iki kurang narik kawigatene siswa kelas VII-A. Pitakonan sabanjure yaiku pitakonan nomer 2 kang ngenani aktif orane siswa sajrone piwulangan basa Jawa. Ana 2 siswa kang mangsuli “kurang aktif”, 33 siswa mangsuli “biasa”, lan 3 siswa mangsuli “aktif banget”. Saka pitakonan angket nomer 2 kasebut bisa diweruhi yen kasil Hp yaiku 1,97 kang kalebu kurang njangkepi kompetensi, amarga kabeh siswa kelas VII-A iki mung cukup aktif utawa kurang aktif banget anggane piwulangan basa Jawa. Pitakon kang nomer 3 yaiku ngenani seneng apa orane maca nganggo basa Jawa ing pasinaon maca teks crita rakyat. Ana 7 siswa kang mangsuli “ora seneng”, 21 siswa kang mangsuli “Biasa”, lan 6 siswa kang mangsuli “seneng”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,02 kang kalebu cukup njangkepi kompetensi, amarga siswa kelas VII-A akeh sing biasa babagan maca teks crita rakyat Jawa. Pitakonan kang nomer 4 yaiku ngenani bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa. Ana 9 siswa mangsuli “ora bisa”, 19 siswa mangsuli “sedhengan” lan 6 siswa mangsuli “biasa”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,08 kang kalebu cukup njangkepi kompetensi amarga kelas VII-A akeh sing bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa nanging urung pener.
10.	Kepriye miturutmu yen sinau maca crita rakyat Jawa iki nganggo medhia komik dhigital? A. Seneng banget B. Seneng C. Biasa D. Ora seneng	7	23	2	2	Pitakonan nomer 5 iki ana sesabungan karo pitakonan sadurunge yaiku ngenani pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa yaiku kangelan orane maca nganggo basa Jawa. Ana 29 siswa mangsuli “sedhengan”, 2 siswa mangsuli “cukup”, lan 3 siswa mangsuli “iya”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,82 kang kalebu kurang njangkepi kompetensi amarga kelas VII-A akeh sing kangelan maca nganggo basa Jawa. Pitakonan nomer 6 ngenani seneng orane karo crita rakyat Jawa. Ana 2 siswa mangsuli “ora seneng”, 14 siswa mangsuli “Biasa”, 17 siswa mangsuli “Seneng”, lan 1 siswa mangsuli “seneng banget”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,50 kang kalebu kurang njangkepi kompetensi amarga kelas VII-A akeh sing seneng maca crita rakyat Jawa. Pitakonan nomer 7 iki uga isih ana gayutane karo nomer 6, yaiku ngenani mbutuhake medhia kanggo maca crita rakyat. Ana 10 “butuh banget”, 20 siswa mangsuli “Butuh” lan 14 siswa mangsuli “biasa”. Saka pitakon kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,17 kang kalebu cukup njangkepi kompetensi amarga kelas VII-A akeh sing butuh nganggo medhia pasinaon maca teks crita rakyat Jawa. Pitakonan nomer 8 uga ana gegayutane karo pitakonan nomer 7 yaiku ngenanani babagan medhia, ing pitakonan no 8 iki yaiku sasuwene sinau maca, medhia apa kang digunakake. Ana 33 siswa mangsuli “buku bacaan”. Pitakonan nomer 8 iki bisa diweruhi Hp yaiku 3,00. Dadi nalika guru mulangake maca crita rakyat, guru mung nggunakake medhia pasinaon buku bacaan, mula Hp isih durung bisa jangkepi kompetensi ngenani medhia pasinaon. kang durung dimangerteni sajrone pasinaon teks crita rakyat Jawa.
Σ		26,45				
Rata-rata		2,645				

Katrangan :

Pilihan a, kanthi biji ekuvalen 1 (ora kompetensi)

Pilihan b, kanthi biji ekuvalen 2 (kurang njangkepi kompetensi)

Pilihan c, kanthi biji ekuvalen 3 (cukup njangkepi kompetensi)

Pilihan d, kanthi biji ekuvalen 4 (njangkepi kompetensi)

Rumus kanggo ngitung analisis kabutuhan siswa yaiku:

$$HP = \frac{\text{cacahé biji total}}{\text{cacahé responden}}$$

Kelas VII-A mujudake kelas kontrol sing pasinaone ora nggunakake medhia komik dhigital sajrone kawasisan maca teks crita rakyat. Cacahé siswa ana 36, dumadi saka 16 siswa lanang lan 20 siswa wadon. Sajrone angket kabutuhan siswa ana 10 pitakonan. Saben pitakonan disumadyakake 4 pilihan wangsulan. Biji ekuivalen 1 kanggo wangsulan (a), biji ekuivalen 2 kanggo wangsulan (b), biji ekuivalen 3 kanggo wangsulan (c) lan biji ekuivalen 4 kanggo wangsulan (d).

Di deleng saka tabel ing dhuwur bisa diweruhi kabutuhan siswa saka pitakonan- kang ana sajrone angket. Diwiwiti saka pitakonan angket kabutuhan siswa nomer 1 ngenani kepriye siswa kelas VII A iki sinau basa Jawa. Ana 2 siswa sing mangsuli “mbosenake”, 32 siswa mangsuli “seneng”. Adhedhasar pitakonan kasebut bisa

Sabanjure yaiku pitakonan nomer 9 ngenani medhia pasinaon jinis apa kang paling disenengi ing sekolahan. Ana 20 siswa kang mangsuli “vidhoe visual” 2 siswa kang mangsuli “medhia real”, lan 12 siswa kang mangsuli “Ora nagnggo”. Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 2,82. Dadi nalika guru mulangake maca teks crita rakyat, jarang nggunakake medhia pasinaon, mula Hp isih durung bisa jangkepi kompetensi. Pitakonan nomer 10 iki ngenani medhia komik dhigital kang cocok dienggo kanggo kawasisan maca crita rakyat. 23 siswa kang mangsuli “Seneng”, 7 siswa kang mangsuli “seneng banget”, 2 siswa “biasa” lan 2 siswa mangsuli “ora seneng” Saka pitakonan kasebut bisa diweruhi Hp yaiku 3,02. Dadi siswa kelas VII-A iki luwih seneng nganggo medhia komik dhigital supaya bisa narik kawigatene kanggo sinau maca teks crita rakyat.

Sawise dianakake observasi lan analisis marang kabutuhan siswa lumantar angket idhidentifikasi kabutuhan siswa, diitung iku ana kasil rata-rata lan bisa diweruhi kualifikasine lumantar tabel interpretasi. Saka rata-rata kelas lan interpretasi bisa diweruhi yen kelas VII-A kalebu kelas kualifikasi “kurang njangkepi kompetensi” amarga HP (*hasil penilaian*) rata-rata kelas, yaiku 2,645 Adhedhasar pitakonan-pitakonan lan wangsulan saka para siswa bisa didudut yen proses pasinaon sing ditindakake guru sasuwene iki isih kurang variatif amarga isih ana siswa kang ora bisa marang pasinaon maca teks crita rakyat. Kawigatene siswa marang kawasisan maca teks crita rakyat iki isih kurang, amarga siswa isih ana kang kangelan tumrap maca nganggo basa Jawa lan durung bisa mangerteni pangucapan tembung kang bener nganggo basa Jawa. Kahanan iki ndadekake kawasisan siswa tumrap pasinaon maca teks crita rakyat. Kahanan kasebut uga nuduhake menawa siswa mbutuhake cara lan tuladha kang bisa nggampangake siswa kanggo nuwuhake kreatifitas sajrone maca teks crita rakyat. Cara lan tuladha kang dibutuhake siswa bisa arupa medhia pasinaon.

Sasuwene iki medhia pasinaon kang digunakake guru ing kelas VII-A mung wujud buku bacaan. Asil rata-rata saka angket kebutuhan siswa ing dhuwur yaiku 2,645. Adhedhasar idhidentifikasi kabutuhan siswa diweruhi yen siswa luwih seneng marang medhia realita (nyata) lan medhia audio visual. Mula saka kui bisa didudut yen siswa sajrone pasinaon nulis teks crita rakyat Jawa iki mbutuhake medhia audio visual. Supaya siswa luwih seneng lan luwih gampang anggone ngucapke tembung sajrone maca teks crita rakyat Jawa.

4.1.1.2 Analisis Isi Medhia

Panyusun medhia pasinaon mbutuhake sawijine analisis tujuwan pasinaon kang digayuh lan analisis isi saka medhia kasebut. Isi medhia pasinaon kang bakal iki gumathok saka kurikulum 2013, tujuwan saka medhia pasinaon iki kang bakal dikembangake iki ana telung aspek yaiku, aspek afektif, kognitif, lan psikomotor.

Saben aspek saka tujuwan kasebut nduweni titikan ukuran dhewe-dhewe. Afektif kanggo ngukur sikap siswa nalika proses pasinaon lan ana rong sikap kang bakal diukur, yaiku sikap sikap spiritual lan sikap sosial kognitif kanggo ngukur ngenani sapira tingkat pahame siswa marang materi pasinaon, lan psikomotor kanggo ngukur bisa orane pamahaman kang wis diolehi.

Afektif

Sikap Spiritual (KI 1)

- (1) Dengan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan baik.
- (2) Dengan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat “Sawunggaling” yang berbasis teks, peserta didik dapat menggunakan bahasa daerah sebagai sarana memahami informasi tulis dengan tepat.
- (3) Dengan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat “Sawunggaling” yang berbasis teks, peserta didik dapat menggunakan bahasa daerah sebagai sarana menyajikan informasi lisan dan tulis sesuai dengan tata krama/santun.

Sikap Sosial (KI 2)

- (1) Dengan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran struktur teks cerita rakyat “Sawunggaling” yang berbasis teks, peserta didik memiliki sikap bertanggung Jawab dalam membuat tanggapan pribadi terhadap teks cerita rakyat agar memiliki perilaku percaya diri dan tanggungjawab atas karya budaya masyarakat daerah yang penuh makna.
- (2) Dengan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran struktur teks cerita rakyat “Sawunggaling” yang berbasis teks, peserta didik santun dalam menyajikan tanggapan pribadi terhadap struktur teks cerita rakyat.

Pengetahuan

- (1) Melalui kegiatan tanya Jawab *Explicit Instruction*(C), peserta didik (A) dapat melafalkan (B) teks cerita rakyat “Sawunggaling” dengan tepat (D).
- (2) Melalui kegiatan tanya Jawab *Explicit Instruction*, peserta didik dapat menentukan unsur kebahasaan teks (mengartikan kata-kata sulit) cerita rakyat “Sawunggaling” dengan benar.
- (3) Melalui kegiatan tanya Jawab *Explicit Instruction*, peserta didik dapat menyimpulkan isi teks cerita rakyat “Sawunggaling”.
- (4) Melalui kegiatan tanya Jawab *Explicit Instruction*,

peserta didik dapat menyimpulkan pesan moral teks cerita rakyat "Sawunggaling" dengan benar.

4.1.2 Tahap Nglumpukake Dhata

Nglumpukake dhata yaiku kegiatan nglumpukake dhata-dhata kanggo panyusunan medhia kang bakal dikembangake. Kagiyatan iki ditindakake sadurunge ngrancang medhia pasinaon. Dhata-dhata kang dibutuhake kanggo nyusun medhia kasebut kayata:

1) KD lan Indikator

Dhata kawiwitan kang dibutuhake dening paneliti yaiku Kompetensi Dasar (KD) lan Indikator. KD lan Indikator iki digunakake kanggo dhasar nemtokake materi kang bakal diandharake sajrone medhia. KD lan Indikator kang digunakake kayata ing tabel 4.4

2) Materi

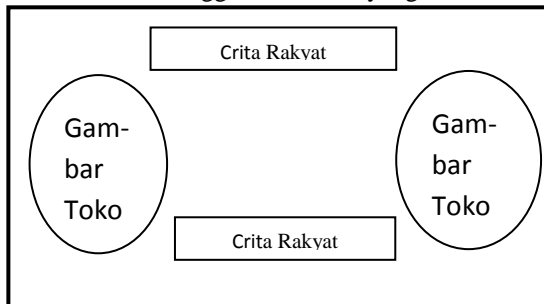
Dhata sabanjure yaiku materi. Materi kang digunakake kanggo nyusun medhia iki adhedhasar saka Kompetensi Dhasar lan Indikator ing dhuwur. Materi sajrone medhia iki yaiku materi teks crita rakyat kanthi indikator maca. Sajrone materi iki ana teks crita Rakyat, struktur teks crita rakyat, unsur kabasan sajrone teks crita rakyat, pesen moral sajrone crita ing teks crita rakyat Jawa, isi teks crita rakyat Jawa, lan teknik kanggo maca tetembungan kang bener. Materi kang bakal diandharake ing proses pasinaon iki yaiku materi maca teks crita rakyat. Supaya siswa luwih semangat anggone nyinaoni bab kasebut, panliti uga nggawa medhia pasinaon arupa komik Dhigital.

4.1.3 Tahap Dhesain Prodhuk

Sajrone proses ngrancang Dhesain prodhuk minangka cara kang ditindakake kanggo ngrancang medhia. Sajrone dhesain prodhuk ana tahap-tahap kang ditindakake yaiku medhia komik dhigital kasebut bakal dirancang nggunakake aplikasi *unity* utawa *software game development (Game Eginge)* kang nduweni piguna kanggo ngembangake game. Banjur komik dirancang kawiwitan saka dhesain, isi crita lan kepriye tata cara nggunakake medhia kasebut.

(1) Kaca Judhul Pambuka

Ing perangan iki layar bakal nampilake animasi saka irah-irahane medhia, sajrone kaca iki uga ana tombol menu kanggo mlebu menyang menu medhia.



Gambar 4.1 Rancangan dhesain judhul pambuka

4.1.3.1 Implementasi Dhesain

Proses implementasi dhesain mujudake tahapan kanggo ngrealisasekake rancangan dhesain sing sadurunge wis digawe. Rancangan dhesain sing sadurunge isih arupa kerangka kasar bakal ndadekake dhesain sing luwih nyata lan layak digunakake minangka medhia pasinaon. Sajrone poses implementasi nggunakakenggunakake aplikasi *unity* utawa *software game development (Game Eginge)* kang nduweni piguna kanggo ngembangake game. Supaya luwih cetha, tahap kasebut bakal diandharake kaya mangkene :

(1) Asil Implementasi Kaca Judhul utawa Pambuka

Ing perangan iki layar bakal nampilake animasi saka irah-irahan medhia. Sajrone kaca iki uga ana tombol menu kanggo mlebu menyang menu medhia.



Gambar 4.6 Asil implementasi dhesain kaca judhul pambuka

4.1.4 Validhasi Ahli

Kuwalitas medhia komik dhigitaliki bisa dideleng saka asil validhasi ahli materi lan ahli medhia. Sadurunge medhia digunakake kanggo panliten, luwih dhisik kang ditindakake yaiku test uji coba kanthi validhasi menyang rong ahli. Validhasi mujudake kegiatan kanggo menahi pambiji ngenani kwalitase medhia pasinaon lan nemtokake layak orane medhia sing dikembangake kasebut. Validhator ing kene ana 3, yaiku 2 validhator ahli materi lan 1 validhator ahli medhia. Ing kene ditindakake kanthi cara ngisi instrumen kang arupa angket kanggo para validhator.

Asil pambiji lan pamrayoga saka para ahli kasebut bakal nuduhake kekurangan lan kaluwihan saka medhia kang dikembangake. Sawise medhia pasinaon divalidhasi bakal dianakake revisi yen ana bab-bab kang kurang. Asil saka validhasi iku kang kalebu kwalitas medhia bakal dijentrehake ing ngisor iki.

(1) Validhasi Ahli Materi

Ahli materi ing panliten iki ana 2 yaiku, Latif Nur Hasan, S.Pd, M.Pd minangka dhosen jurusan Basa Jawa, Fakultas Basa lan Seni, Universitas Negeri Surabaya lan Drs. Didik Budi Mulyanto minangka guru Basa Jawa SMP Negeri 2 Balongbendo. Saka ahli validhasi kasebut bakal dioleh pambiji saka materi sing ana ing medhia pasinaon komik dhigital. Asil pambiji saka validhator kasebut bakal digoleki pambiji layak orane medhia kanggo diteliti.

Medhia komik dhigital kanggo pasinaon maca teks crita rakyat bakal dibiji dening ahli materi yaiku

dhosen Pendhidhikan Basa Jawa Latif Nur Hasan, S.Pd, M.Pd lan Drs. Didik Budi Mulyanto minangka guru Basa Jawa SMP Negeri 2 Balongbendo. Pambiji lan pamawas tumrap materi ajar sing dikembangake bisa diandharake kaya ing ngisor iki :

Tabel 4.5

Rekapitulasi Biji Validhasi Ahli Materi 1

No.	Butir	Skala Penilaian		
		Skor	Biji	Perse ntase
1.	Keselarasan sajrone medhia karo silabus lan tujuwan pasinaon	4	100	100%
2.	Indikator sing arep digayuh, trep karo kompetensi dasar	4	100	100%
3.	Keselarasan medhia Komik Dhigital kanggo nggayuh tujuwan pasinaon	4	100	100%
4.	Medhia pasinaon Komik Dhigital bisa narik kawigaten lan motivasi tumrap siswa kanggo sinau	4	100	100%
5.	Piwulangan sajrone medhia Komik Dhigital bisa ngukur katrampilan saben siswa	4	100	100%
6.	Materi sajrone medhia bisa narik kawigatene siswa	4	100	100%
7.	Materi sing diwenehake sajrone medhia bisa dimangerteni siswa	4	100	100%
8.	Keselarasan medhia nyuguhake medhia kanggo nuwuhake pasinaon kang efektif	4	100	100%
9.	Basa sing digunakake sajrone medhia bisa dimangerteni siswa	3	75	75%
10.	Pitakonan-pitakonan sajrone materi bisa kanggo ngukur kawasisan siswa	4	100	100%
Rata-rata		3,9	97,5	97,5 %

Saka tabel kasebut diarani yen medhia Komik Dhigital wis apik. Rumus anggone ngitung persentase materi ajar kawasisan maca teks crita rakyat kang nggunakake medhia komik dhigital yaiku :

$$P = \frac{\text{gunggung skor pambiji}}{\text{gunggung skor paling dhuwur}} \times 100\%$$

Rumus kasebut, diarani yen materi ajar sing dikembangake laras karo tujuwan pasinaon, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Indikator sing digayuh trep karo kompetensi dasar, oleh skor 4 lan biji 100, kanthi persentase 100%. Keselarasan medhia komik dhigital kanggo nggayuh tujuwan pasinaon, oleh skor 4 lan biji 100, bisa nggayuh persentase 100%. Medhia komik dhigital bisa narik kawigaten lan motivasi tumrap siswa kanggo sinau maca teks crita rakyat, oleh skor 4 lan biji 100. Dadi bisa nggayuh persentase 100%. Piwulangan sajrone medhia komik dhigital bisa ngukur katrampilan saben siswa, oleh skor 4 lan biji 100. Dadine bisa nggayuh persentase 100%. Materi sajrone medhia bisa narik kawigaten siswa, oleh skor 4 lan biji 100. Saengga bisa nggayuh persentase 100%.

Sajrone medhia komik dhigital materi sing diwenehake bisa dimangerteni siswa, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Keselarasan nyuguhake medhia kanggo nuwuhake pasinaon kang efektif, oleh skor 4 lan biji 100. Sengga bisa nggayuh persentase 100%. Basa sing digunakake sajrone medhia bisa dimangerteni siswa, oleh skor 3 lan biji 75, kanthi persentase 75%. Kang pungkasan anane pitakonan-pitakonan sajrone materi bisa kanggo ngukur kawasisan siswa, oleh skor 4 lan biji 100, kanthi persentase 100%.

Asil biji saka validhasi materi bisa didudut yen bahan ajar kang dikembangake layak digunakake, asil saka proses dheskripsi kasebut salaras karo skala Likert. Medhia komik dhigital kang bisa nuwuhake kompetensi ing pasinaon kawasisan maca teks crita rakyatiki bisa nggayuh persentase 97,5% dadi medhia iki bisa diarani layak kanggo ditrepake ing pasinaon kawasisan maca teks crita rakyat.

(2) Validhasi Ahli Medhia

Validhasi medhia pasinaon komik dhigital iki ditindakake dening Bapak Hendro Aryanto, S.Sn,M.Si. Panjenengane mujudake salah sawiji dhosen ing jurusan Dhesain Grafis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Saka ahli validhasi kasebut bakal diolehi pambiji sing ana ing medhia pasinaon komik dhigital. Asil pambiji saka validhator kasebut bakal digoleki pambiji layak orane medhia kanggo diteliti.

Medhia komik dhigital kanggo pasinaon maca teks crita rakyat bakal dibiji dening ahli medhia yaiku dhosen Dhesain Grafis Bapak Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si. Pambiji lan pamawas tumrap medhia pasinaon sing dikembangake bisa diandharake kaya ing ngisor iki :

Tabel 4.7

Rekapitulasi Biji Validhasi Ahli Medhia

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian		
		Skor	Biji	Perse ntase
1.	Mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui media “Komik Dhigital”	4	100	100%
2.	Media “Komik Dhigital” sebagai media pembelajaran yang praktis dan membuat pembelajaran Bahasa Jawa lebih efektif.	4	100	100%
3.	Mengembangkan kemampuan membaca indah cerita rakyat dalam bentuk Bahasa Jawa melalui media “Komik Dhigital”	4	100	100%
4.	Media “Komik Dhigital” yang dikembangkan sesuai dengan materi yang digunakan	4	100	100%
5.	Media “Komik Dhigital” yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran	4	100	100%
6.	Dhesain Media “Komik Dhigital” menarik dan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan potensi belajar	4	100	100%
7.	Dhesain ilustrasi yang dibuat bisa menggambarkan materi pembelajaran	3	75	75%
8.	Suara yang dihasilkan dalam media “Komik Dhigital” terdengar jelas	3	75	75%
9.	Petunjuk atau langkah penggunaan media “Komik Dhigital”	4	100	100%

10.	Memberikan rasa semangat belajar dengan adanya media “Komik Dhigital”	4	100	100%
Rata-rata		3,8	95,0	95,0 %

Saka tabel validhasi ing dhuwur kasebut kawastanan yen medhia komik dhigital wis apik lan layak kanggo penelitian. Rumus anggone ngitung persentase materi ajar ketrampilan maca teks crita rakyat Jawa kang nggunakake medhia komik dhigital yaiku :

$$P = \frac{\text{gunggung skor pambiji}}{\text{gunggung skor paling dhuwur}} \times 100\%$$

Rumus kasebut, kawastanan yen dhesain medhia Komik Dhigital narik kawigaten lan siswa dadi aktif anggone sinau maca teks crita, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Komik Dhigital bisa dadi medhia kang praktis lan bisa gawe pasinaon Basa Jawa dadi luwih efektif, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Ngembangake kawasisan maca endah teks crita rakyat Jawa mawa medhia komik dhigital oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Pengembangan medhia komik dhigital selaras karo materi kang digunakake yaiku maca teks crita rakyat Jawa, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Medhia komik dhigital kang dikembangake selaras karo kabutuhan siswa kanggo materi pasinaon maca teks crita rakyat Jawa, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%.

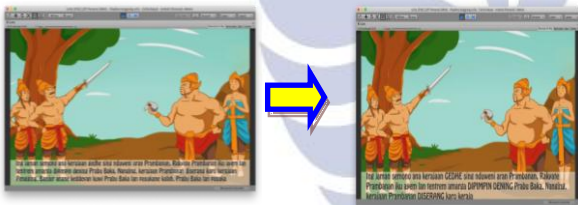
Dhesain kang diasilake bisa narik kawigaten lan bisa mbantu nggundakake potensi pasinaon siswa, oleh skor 4 lan biji 100, saengga bisa nggayuh persentase 100%. Dhesain ilustrasi medhia komik dhigital bisa nggambarake materi pasinaon kawasisan maca teks crita rakyat Jawa, oleh skor 3 lan biji 75%, saengga bisa nggayuh persentase 75%. Persentase 75% iki kagolong apik amarga kalebu dhuwure persentase 60%. Sajrone medhia komik dhigital ana swara kang diasilake, swara kang diasilake jelas, oleh skor 3 lan biji 75%, saengga bisa nggayuh persentase 75%. Persentase 75% iki kagolong apik amarga kalebu dhuwure persentase 60%. Petunjuk utawa langkah-langkah medhia wis apik anggone nggunakake medhia, oleh skor 4 lan biji 100, kanthi persentase 100%. Medhia komik dhigital menehi rasa semangat siswa, anggone sinau maca teks crita rakyat Jawa, oleh skor 4 lan biji 100, kanthi persentase 100%.

Asil biji saka validhasi materi bisa didudut yen bahan ajar kang dikembangake layak digunakake, yen asil saka proses dheskripsi kasebut salaras karo skala Likert. Medhia *Komik Dhigital* kang bisa nuwuhake kompetensi ing pasinaon kawasisan maca teks crita rakyat Jawa bisa nggayuh persentase 95,0% dadi medhia iki bisa diarani layak kanggo ditrepake ing pasinaon kawasisan maca teks crita rakyat Jawa.

4.1.5 Revisi

Sabanjure nindakake validhiasi saka para ahli yaiku nindakake revisi. Revisi ditindakake adhedhasar pamrayoga saka para ahli materi lan ahli medhia kasebut. Saben ahli nduweni pamrayoga kang beda. Pamrayoga kasebut mujudake sawijine bab kang nuduhake kekurangan saka medhia pasinaon komik dhigital iki, saengga dibutuhake revisi marang babagan kasebut. Saka telung validhator materi ana 1 validhator medhia kang paring pamrayoga.

Panliti pancen ngaku yen apa kang diprayogakake dening validhator kasebut wigati banget kanggo luwih sampurnane medhia iki. Mula saiki iku, panliti nindakake revisi kaya apa kang diprayogakake dening validhator ahli medhia. Ing medhia komik dhigital iki isine ana wacanan ngenani crita rakyat kanggo nguji ketrampilan siswa lumantar kawasisan maca teks crita rakyat Jawa. Mula panulisan crita sajrone medhia kasebut iku prelu direvisi supaya siswa gampang mangerteni basa kang ana ing crita kasebut amarga materi saka medhia yaiku carane maca naskah crita kang bener miturut pelafalan tembung. Miturut validhator ahli medhia panulisan tembung kang digunakake ing teks crita kudu ditekan uatawa diwenahi tandha supaya siswa bisa jelas lan mangerti ing ngendi wacanan tembung sing kudu diwaca kanthi trep. Mula saka iku prelu direvisi



sajrone medhia komik dhigital.

Gambar 4.6 (sadurunge direvisi) Gambar 4.7 (sawise direvisi)

Gambar 4.6 sadurunge direvisi dening validhator ahli medhia, ing gambar 4.6 panulisan tembung durung ana tandhane supaya siswa bisa bedakake carane maca, misal ing gambar 4.6 ana tembung “gedhe” iku direvisi dadi “GEDHE” ing gambar 4.7 panliti mbenerake tembung kasebut dadi “GEDHE” lan uga sakabehe kaya mangkunu bisa dideleng saka gambar ing dhuwur.

Sabanjure revisi tembung saka validhator ahli medhia ana revisi liyane, yaiku ngenani cacah ukara, lan lakune swara. Saben *slide* ora oleh akeh-akeh ukara amarga bisa nyebabake siswa bosen anggone nyimak crita kang dadi tuladhane maca kasebut lan tulisan ukara saya suwi saya cilik dadi ora cetha.

4.1.6 Uji Coba 1

Sawise dianakake revisi kanggo mbenerake perangan-perangan kang kurang lan kang dadi pamrayoga para ahli validhator, medhia pasinaon wis dianggep layak. Mula saiki iku, banjur dianakake uji coba kawitan. Uji coba 1 siji iki dianakake ing kelas instrumen yaiku kelas VII-F SMPN 2 Balongbendo sawise dinyatakake layak, banjur dianakake uji kalayakan ing kelas eksperimen lan kelas kontrol. VII-B minangka kelas eksperimen lan kelas VII-A minangka kelas kontrol. Asil saka uji coba siji nuduhake yen medhia komik dhigital durung layak amarga miturut pamrayogane para siswa medhia kasubut ngasilake swara sing luwih cepet, ora padha karo lakune teks. Mula saka kuwi siswa ngrasa kangelan anggone kepriye nirokake cara maca teks miturut tata cara maca tetembungan kang bener. Dadi medhia kasebut durung layak kanggo panliten.

4.1.7 Revisi Prodhuk 1

Sawise dianakake uji coba 1 ing sekolah kanti siswa minangka responden, banjur dianakake revisi prodhuk saka pambiji lan pamrayogane para siswa kelas instrumen lan kelas eksperimen. Revisi kasebut yaiku ngenani swara, pamrayogane siswa-siswa yaiku supaya swara luwih cetha banjur siswa mraktekake maca kanthi nggunakake pelafalan tembung kang bener selaras karo tuladha ing medhia komik dhigital.

4.1.8 Uji Coba 2

Sawise dianakake revisi medhia sajrone uji coba siji ing njero kelas instrumen. Pamrayogane siswa kang wis ditampa iku bakal direvisi lan uga dianakake uji coba maneh, yaiku uji coba kang kaping pindho. Uji coba iki wis laras karo apa pamrayogane kelas instrumen lan kelas eksperimen. Asil saka pamrayogane siswa ngenani swara sajrone medhia wis direvisi dening panliten, swara sing diasilake luwih alon supaya selaras karo lakune teks. Saengga siswa bisa mangerteni ngenani kepriye carane maca teks nggunakake basa Jawa sing bener. Asil saka uji coba loro iku nduweni asil layak digawe knggo panliten. Ing Uji Coba 2 iki siswa wis seneng marang medhia kasebut, mula respon siswa tumrap medhia komik dhigital iki bakal dijlentrehake ing subab 4.3

4.1.9 Revisi Prodhuk 2

Sawise dianakake uji prodhuk ing sekolah kanthi siswa minangka responden. Banjur dianakake revisi prodhuk kanthi pambiji lan pamrayogane para siswa. Pambiji lan pamrayogane para siswa kasebut dioleh saka angket respon siswa disebarake sabanjure panliten keloro. Asil pambiji lan pamrayoga saka anket respon siswa kang dibageake bakal diandharake kanthi luwih jelas ing 4.3

Ing sekolah ora ana pamrayogane saka siswa, tegese medhia komik dhigital iki layak kanggo di uji coba kanggo panliten. Mula ing tahapan iki ora bisa dianakake revisi amarga ora ana pamrayoga saka siswa minangka responden.

4.1.10 Prodhuk

Tahap iki mujudake tahap mrodhuksi supaya bisa digunakake kanthi luwih gampang. Medhia komik dhigital iki bakal digawe loro crita kang nduweni judhul beda. Panliten siji nggunakake siji crita kanggo materi maca kasebut, lan siji crita kang beda judhul kanggo panliten kaloro. Medhia kasebut ditampilake ing laur proyektor/LCD kanggo menehi tuladha kawasisan maca sajroné panliten. Mula saka kuwi panliten iki sifate individual kanggo ngukur kawasisan maca crita rakyat kanggo para siswa kelas VII.

4.2 Uji Efektifitas Medhia Komik Dhigital

Uji efektifitas dianakake kanggo menehi sepira tingkat efektifitas medhia sajroné proses pasinaon. Efektif orane medhia pasinaon diweruhi salah sijine saka asil pasinaon siswa ing saben panliten. Ing kene ditindakake 2 panliten. Saben panliten nggunakake 2 sampel panliten yaiku kelas VII A minangka kelas kontrol lan kelas VII B minangka kelas eksperimen. Kaloro kelas kasebut nduweni kompetensi kasaguhan maca teks crita rakyat kang padha. Sawise nganakake panliten ing lapangan bakal dibandhingake antarane kelas kontrol lan kelas eksperimen. Efektif lan orane medhia komik dhigital sajroné proses pasinaon kawasisan maca teks crita rakyat bisa dideleng saka pasinaon kelas sampel.

4.2.1 Andharan Uji Instrumen

Uji instrumen nggunakake kelas VII-F kang cacahé ana 33 siswa. tujuwan saka uji instrumen yaiku supaya ngerteni valid orane utawa layak orane instrumen sing digunakake kanggo ngumpulake dhata. Kanggo ngumpulake dhata, panliti nggunakake tes maca. Tes sing diwenehake laras karo pasinaon sing bakal ditindhakake yaiku maca crita rakyat Jawa.

Analisis uji instrumen bakal ngandharake uji instrumen I sing kalebu *pre-test* 1 lan *post-test* 1 sarta uji instrumen II sing kalebu *pre-test* 2, *post-test* 2. Wektu panliten uji instrumen yaiku dina Sabtu 27 April 2019. Proses pamulangan ditindakake kanthi alokasi wektu 2x40 menit. Saben *pre-test* lan *post-test* wektune 30 menit. Sadurunge menehi soal kognitif lan psikomotor, ana proses pasinaon kanggo kelas uji instrumen supaya siswa bisa mangerteni carane Jawab soal kasebut.

4.2.1.1 Uji Instrumen 1

Instrumen sing digunakake yaiku arupa tes. Ana rong jinis instrumen tes yaiku *pre-test* lan *post-test*. *Pre-test* minangka tes sing diwenehake marang siswa sadurunge nampa pasinaon maca teks crita rakyat Jawa nggunakake utawa tanpa nggunakake medhia. *Post-test* minangka tes sing diwenehake marang siswa sawise nampa materi teks crita rakyat nggunakake utawa tanpa nggunakake medhia Panliten. Kelas uji instrumen ditindakake rong patemon. Uji instrumen ditindhakake kanggo meruhi reliabilitas instrumen sing digunakake.

1) Analisis Soal Kognitif Pre-test Uji Instrumen 1

Pre-test ditindakake ing kelas uji instrumen. Siswa sing melu nindakake *pre-test* cacahé ana 33 siswa. Jinis soal sing diwenehake yaiku praktek maca teks crita rakyat Jawa kanthi pambiji 5 kriteria. Asil biji siswa bisa disawang saka tabel ing ngisor iki:

Adhedhasar asil biji kognitif uji instrumen I ing tabel dhuwur, bisa diitung cacahé varian butir lan varian total. Tata cara ngitung varian butir yaiku :

(1) Ngitung varian saben butir

$$S^2_{(1)} = \frac{108 - \frac{(58)^2}{33}}{33} = \frac{108 - 101,9}{33} = 0,18$$

$$S^2_{(2)} = \frac{101 - \frac{(55)^2}{33}}{33} = \frac{101 - 91,6}{33} = 0,28$$

$$S^2_{(3)} = \frac{392 - \frac{(110)^2}{33}}{33} = \frac{392 - 366,6}{33} = 0,77$$

$$S^2_{(4)} = \frac{525 - \frac{(129)^2}{33}}{33} = \frac{525 - 504,2}{33} = 0,63$$

$$S^2_{(5)} = \frac{616 - \frac{(140)^2}{33}}{33} = \frac{616 - 593,9}{33} = 0,67$$

Ngitung cacahé varian butir

$$\sum S^2 = 0,18 + 0,28 + 0,77 + 0,63 + 0,67 = 2,53$$

(2) Ngitung varian total

$$S^2_{t^2} = \frac{185.750 - \frac{(2460)^2}{33}}{33} = \frac{185.750 - 183.381}{33} = \frac{2.369}{33} = 71,7$$

(3) Ngitung reliabilitas instrumen

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S^2}{S^2_{t^2}} \right) = \left(\frac{33}{33-1} \right) \left(1 - \frac{2,53}{71,7} \right) \\ &= (1,03) (1-0,0355) \\ &= (1,03) (0,9645) \\ &= 1,25385 \end{aligned}$$

Adhedhasar asil itungan reliabilitas instrumen ing dhuwur bisa diweruhi yen $r_{itung} = 1,25385$.

2) Andharan Proses Pasinaon Kelas Uji Instrumen 1

Proses piwulangan kelas uji instrumen ing panliten I iki ditindakake miturut RPP kang wis disiyapake. Kegiatan pasinaon sing ditindakake yaiku ana telung tahap. Wiwit saka pambuka, inti , lan panutup. Proses pasinaon kelas uji instrumen digunakake metode katrampilan. Kelas uji instrumen nggunakake jam pelajaran basa Jawa sawise ujian kanggo nindakake proses pasinaon, dadi wektu sing diduweni winates 30 menit kapisan 30 menit kanggo ngandharake materi pasinaon lan 60 menit kanggo *pre-test* lan *post-test*. Andharan proses pasinaon kaya ing ngisor iki.

Kegiatan pasinaon ditindakake adhedhasar RPP sing ngemot telung tahap kegiatan, yaiku pambuka, isi lan panutup. Tahap pambuka kaperang dadi 3 kegiatan kanthi skor *observer* sing beda-beda. Guru mbuka kegiatan kanthi uluk salam diwenahi skor 5 tegese “apik banget.” Kegiatan sabanjure yaiku guru ngajak siswa nindakake aperepsi utawa ngeling-eling pasinaon sadurunge, antuk skor 5 tegese “apik banget” Kegiatan pungkasan ing pendahuluan yaiku guru ngandharake ancasa pasinaon, lan diwenahi skor 5 dening *observer* sing tegese “apik banget”.

Kegiatan sabanjure yaiku tahap inti. Kegiatan inti mujudake kegiatan diwulangake materi pasinaon, ing panliten iki yaiku materi teks crita rakyat. Kelas uji instrumen iki nggunakake teknik pasinaon kawasisan maca, nanging siswa kudu tetep aktif nindakake proses pasinaon. wiwitane guru menehi teks crita rakyat kanthi irah-irahan “Sawunggaling”. Nalika nindakake kagiyatan kasebut panliten antuk skor saka *observer* 4 sing tegese “apik”. Teks crita rakyat kasebut sing bakal diwaca lan disimak siswa kanthi teliti kepriye wujud teks crita rakyat kasebut. Materi kasebut diwenehake sawise siswa nindakake *pre-test*. Antuk skor 4 saka *observer* sing tegese “apik”. Sabanjure kuwi siswa nindakake kagoyatan nyatet lan nandai teks crita rakyat kasebut. Antuk skor 4 saka *observer* sing tegese “apik”.

Kegiatan sabanjure yaiku guru lan siswa nindakake diskusi enteng kanggo menehi kalodhangan siswa supaya takon bab stuktur teks crita rakyat, unsur kabasan, isi teks, pesan moral, sarta relevansi pesan moral teks crita rakyat. Bab iki diwenahi skor 4 sing tegese “apik” kanggo dhiskusi ngenani struktur teks, skor 5 sing tegese “apik banget” kanggo dhiskusi ngenani unsur kabasan, skor 5 sing tegese “apik banget” kanggo dhiskusi ngenani isi teks, skor 5 sing tegese “apik banget” kanggo dhiskusi ngenani pesan moral, lan skor 5 sing tegese “apik” kanggo dhiskusi ngenani relevansi pesan moral teks crita rakyat.

Teknik sing digunakake yaiku demonstrasi, dadi nggunakake medhia komik dhigital nalika proses pasinaon. *Observer* menehi skor 5 sing tegese “apik banget” kanggo pambiji siswa diwenahi teks crita rakyat arupa *print out*, skor 4 sing tegese “apik” kanggo maca teks crita rakyat tanpa nggunakake medhia pasinaon nanging nggunakake teks arupa lembaran *print out*, kagiyatan nggunakake medhia komik dhigital kanggo biyantu siswa maca teks crita rakyat, skor 5 sing tegese “apik banget”. Sabanjure siswa bakal miwiti maca teks crita rakyat Bab iki ndadekake *observer* menehi skor 4 sing tegese “apik”. Kegiatan pungkasan yaiku siswa nganalisis crita rakyat lan nyimpulake relevansi isi crita rakyat. Amarga mung asipat reng-rengan dadi *observer* menehi skor 4 sing tegese “apik”.

Tahap panutup minangka tahap pungkasan, ana limang kegiatan. Kapisan guru nindakake *refleksi* pasinaon. Banjur kapindho guru uga menehi dudutan lan menehi pangeling-eling marang siswa ngenani materi

sing wis disinaoni. Skor sing diolehi kaloro kegiatan yaiku 4 sing tegese “apik.” Sawise guru nganakake evaluasi kanggo siswa supaya guru bisa mengerteni yen siswa wis paham bener materine pasinaon nggunakake medhia komik dhigital, saka evaluasi iki antuk skor 4 sing tegese “apik”. Dibacutake karo guru menehi tugas kanggo latihan siswa sing antuk skor 5, tegese “apik banget.” Pungkasan yaiku guru nutup pasinaon kanthi skor 5 sing tegese “apik banget.”

Katelu tahap kegiatan cacah ana 25 kegiatan. Adhedhasar bab kasebut mula skor sing diolehi dening kelas instrumen yaiku 110 saka 125. Skor 1,2,3 cacah 0. Skor 4 cacah 15, lan skor 5 cacah 10. Rumus kanggo ngetung persentase skor yaiku,

$$P = \frac{(4 \times 13) + (5 \times 12)}{125} \times 100\% \\ = \frac{112}{125} \times 100\% \\ = 89,60\%$$

Saka asil itungan kasebut bisa didudut yen proses pasinaon kelas uji instrumen ing panliten 1 kagolong “apik” yaiku kanthi frekuensi 89,60% saka rentang 85% - 90%. Proses pasinaon kelas uji instrumen ana komunikasi pasinaon sing apik, materi pasinaon bisa ditampa kanthi becik sanadyan ora nggunakake medhia pasinaon

3) Analisis Soal Psikomotor *Post-test* Uji Instrumen 1

Panliten 1 siji iki uga ana biji psikomotor. Soal psikomotor kang bakal diuji coba ing kelas uji instrumen yaiku soal ngenani nulis utawa ngarang teks crita rakyat Jawa saka medhia kang wis disiyapake. Ana kene siswa ora diwatesi olehe nggawe teks drama, nanging kudu padha karo dheskripsi kang ana ing medhia Komik Dhigital. Medhia kanggo nulis teks crita rakyat Jawa ing panliten 1 iki nggawe mung sacrita utawa satema. Ing ngisor iki bakal diandharake rekapitulasi biji psikomotor uji instrumen panliten 1.

Adhedhasar asil biji uji instrumen I ing tabel dhuwur, bisa diitung cacah varian butir lan varian total. Tata cara ngitung varian butir yaiku :

(1) Ngitung varian saben butir

$$S^2_{(1)} = \frac{1887 - \frac{(225)^2}{33}}{33} = \frac{1887 - 1534}{33} = 1,6$$

$$S^2_{(2)} = \frac{1776 - \frac{(238)^2}{33}}{33} = \frac{1776 - 1716,4}{33} = 1,8$$

$$S^2_{(3)} = \frac{1848 - \frac{(244)^2}{33}}{33} = \frac{1848 - 1804,1}{33} = 1,33$$

Ngitung cacah varian butir

$$\sum S^2 1,6 + 1,8 + 1,33 = 4,73$$

(2) Ngitung varian total

$$S_{t^2} = \frac{30492 - \left(\frac{462^2}{33}\right)}{33} = \frac{30492 - 6468}{33} = \frac{24024}{33} = 728$$

(3) Ngitung reliabilitas instrumen

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S^2}{St^2}\right) = \left(\frac{33}{33-1}\right) \left(1 - \frac{4,73}{728}\right) \\ &= (1,03) (1-0,0064) \\ &= (1,03) (0,9936) \\ &= 1,0234 \end{aligned}$$

Adhedhasar asil itungan reliabilitas instrumen ing dhuwur bisa diweruhi yen $r_{itung}=1,0234$.

4.2.2 Andharan Asil Panliten 1

Panliten 1 diwiwiti tanggal 27 April 2019. Asil panliten 1 iki arupa pasinaon saka kelas VII B minangka kelas ekspeimen lan kelas VII A miunangka kelas kontrol. Kelas eksperimen nggunakake medhia komik dhigital kanggo pasinaon katrampilan maca. Ing panliten iki nggunakake rong crita kanggo medhia kasebut. Materi sing disinaoni yaiku babagan ngenani maca teks crita rakyat Jawa. Ing kelas kontrol uga kudu bisa kreatif tanpa medhia, amarga medhia kang dienggo mung liwat Guru lan teks wacanan arupa *print out*. Panliten 1 iki ana tes awal kang sinebut *pre-test*, lan tes akhir kang sinebut *post-test*. Mula ing ngisor iki bakal diandharake asile *pre-test* lan *post-test* sing wis ditindakake ing kelas eksperimen lan kelas kontrol.

4.2.2.1 Andharan Asil Panliten Kelas Eksperimen

Panliten kelas eksperimen diwiwiti tanggal 27 April 2019. Kelas eksperimen nggunakake siswa kelas VII B kang cacahé 33 siswa saka SMP Negeri 2 Balongbendo. Panliten kelas eksperimen ditindakake nggunakake medhia Komik Dhigital kanggo piwulangan maca teks crita rakyat Jawa, *pre-test* ditindakake ora nganggo medhia komik dhigital, banjur *post-test* ditindakake sabanjure nggunakake medhia komik dhigital. Mula ing ngisor iki bakal diandharake asile *pre-test* lan *post-test* sing wis ditindakake ing kelas eksperimen.

1) Andharan Asil Biji Pre-Test lan Post-test Kelas Eksperimen

Panliten kelas eksperimen ditindakake ing dina Sabtu, 27 April 2019 jam 07.00-08.20 WIB sarta dina sabtu tanggal 4 Mei 2019 jam 07.00-08.20 WIB. Panliten diwiwiti kanthi menehi *pre-test* ing jam pelajaran Basa Jawa. Banjur samarine *pre-test* panliten njelasake materi maca teks crita rakyat kanthi nggunakake medhia komik dhigital. Sabanjure nggunakake komik dhigital siswa diwenehi *post-test*.

Dhata sing bakal diandharake yaiku asil biji *pre-test* lan *post-test* panliten I. *Pre-test* lan *post-test* ditindakake lumantar katrampilan maca. Andharan

ngenani biji *pre-test* lan *post-test* panliten I kaya ing ngisor iki.

a) Andharan Biji Pre-test Kelas Eksperimen

Pre-test ditindakake ing dina Sabtu, 27 April 2019 jam 07.00-08.20 WIB. *Pre-test* dianakake kanggo ngerteni sepira tingkat dhasar katrampilan siswa tumrap maca teks crita rakyat. *Pre-test* ditindakake lumantar kawasisan maca. Adhedhasar skor soal kasebut, nggunakake rumus

$$P = \frac{\text{gunggung skor pambiji}}{\text{gunggung skor paling dhuwur}} \times 100\% \text{ kanggo ngukur katuntasan bijine.}$$

Asil pambiji *pre-test* kelas eksperimen diweruhi yen mung ana 7 bocah sing tuntas saka 34 bocah. Yen diitung persentase katuntasan *pre-test* kelas eksperimen, yaiku $\frac{7}{34} \times 100\% = 20,58\%$. yen dideleng saka persentase kelas eksperimen ora ana separo siswa kang tuntas, amarga persentase ora nganti 50%. Dadi kelas eksperimen durung tuntas ing *pre-test*, kabukten saka asil katuntasan kelas eksperimen isih ana kang sangisore KKM. KKM kang ditemtokake sekolah yaiku biji 75. Saliyane iku, uga bakal diweruhi rata-rata biji kelas eksperimen yaiku $\frac{2290}{34} = 67,4$. Mula kelas eksperimen kudu luwih sregep maneh anggone sinau maca teks crita rakyat, supaya bisa mangerteni kepriye maca tetembungan Basa Jawa kang bener sajrone wacanan basa Jawa.

b) Andharan Proses Pasinaon Kelas Eksperimen

Proses piwulangan kelas eksperimen ing panliten I iki ditindakake miturut RPP kang wis disiyapake. Kegiatan pasinaon sing ditindakake yaiku ana telung tahap. Wiwit saka pambuka, inti, lan panutup. Proses pasinaon kelas eksperimen nggunakake medhia pasinaon komik dhigital kanthi metode tanya Jawab lan demonstrasi. Kelaseksperimen nggunakake jam pelajaran basa Jawa sawise ujian kanggo nindakake proses pasinaon, dadi wektu sing diduweni winates 30 menit kapisan kanggo *pre-test* lan 60 menit sabanjure kanggo ngandharake materi pasinaon.

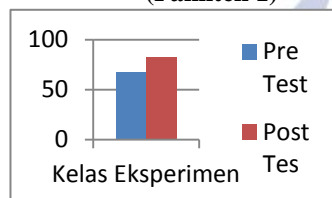
c) Andharan Biji Post-test Kelas Eksperimen

Kawiwitan saka nindakake test kanthi ngisi soal *pre-test*, banjur dibacutake ing proses piwulangan ing kelas nganggo medhia komik dhigital. Tahap sabanjure yaiku siswa kudu ngisi soal *post-test*. Soal *post-test* kang digunakake padha karo soal *pre-test*. Nanging ing soal psikomotor, ditindakake kanggo ngukur isa orane siswa nulis utawa ngarang teks crita rakyat Jawa nggunakake medhia komik dhigital. *Post-test* bakal ngasilake tulisan utawa karangan. Tulisan utawa karangan kasebut bakal dibiji kanthi ketentuan kang wis digawe karo panliten. Adhedhasar pambijikasebut, bisa nggunakake rumus $P = \frac{\text{gunggung skor pambiji}}{\text{gunggung skor paling dhuwur}} \times 100\%$ kanggo ngukur katuntasan bijine. Soal *post-test* iki

tujuwane kanggo mangerteni asil pasinaone siswa kang nggunakake medhia *komik dhigital*. Ana apa ora pambeda asil pasinaon siswa nalika ora nggunakake medhia lan kanthi nggunakake medhia.

Saka hasil *post test* kelas eksperimen sabanjure diwenehi medhia ana siswa sing urung tuntas bijine yaiku cacah ana 4 siswa. KKM sing ditempuh yaiku 75. Dhata ing dhuwur nuduhake rata-rata biji *post-test* siswa ing kelas eksperimen yaiku 82,7. Saliyane iku diweruhi saka 34 siswa kang melu test kasebut isih ana 4 siswa durung tuntas. Asil biji *post-test* ing dhuwur lan asil persentase ketuntasan kelas eksperimen ing panliten 1 iki wis ana undhak-undhakan ing pasinaone siswa kang nggunakake medhia komik dhigital sajrone materi kawasisan maca teks crita rakyat.

Dhiagram 4.1
Perbandhingan Hasil Kelas Eksperimen
(Panliten 1)



Saka dhiagram ing dhuwur bisa diweruhi yen hasil saka perbandhingan kelas eksperimen ing panliten 1 diweruhi ana peningkatan biji nanging isih ana nilai sing kurang yen dideleng saka biji KKM. Asil pre-test ing panliten I ngasilake biji 67,4. Dene post-test ngasilake biji 82,7. Mula saka iku bisa diarani yen ana undhak-undhake biji sajrone panliten 1 ing kelas eksperimen. Nanging isih ana siswa sing bijine durung tuntas.

PANUTUP

5.1 Dudutan

Adhedhasar asil tintingan kang diandharake ing bab IV bisa didudut yen pangembangan medhia pasinon komik dhigital wis layak digunakake kanggo panliten lan kagolong efektif ing pasinaon macas teks crita rakyat Jawa. Bab kasebut bisa dibuktikake yaiku proses pangembangan medhia ditindakake kanthi 9 tahap salaras karo pola pangembangan model *R&D*, sajrone bukune Sugiyono. Ana kunu diandharake yen kawiwitan iku analisis kabutuhan siswa nganthi medhia sing siyap diprodhuksi. Ing analisis kabutuhan siswa rata-rata HP saka 2 sampel kelas eksperimen lan kelas kontrol, yaiku 2,627 sing kagolong “cukup njangkepi kompetensi”, saengga dikembangake medhia komik dhigital kang dirasa laras karo kabutuhan siswa. Sawise nindakake prodhuksi adhedhasar asil analisis isi medhia, dhesain prodhuk, implementasi prodhuk, lan uji kelayakan, medhia pasinaon komik dhigital banjur diuji validitase dening ahli materi lan ahli medhia. Telung validhator ing panliten iki nyatakake yen medhia komik dhigital layak digunakake. Ahli materi 1 menehi biji 97,5% kang kagolong “apik banget”, ahli materi 2 uga menehi persentase kang kagolong “apik banget” yaiku 95,0%.

Ahli medhia uga menehi persentase kang kagolong “apik banget” yaiku 95,0%. Sawise validhasi dianakake revisi medhia adhedhasar pamrayoga saka para validhator. Sabanjure medhia pasinaon diujicobakake ing siswa kelas uji instrumen. Sawise diujicoba banjur diuji efektifitase marang kelas eksperimen kang minangka kelas kang nggunakake medhia, lan kelas kontrol minangka kelas kang ora nggunakake medhia. Adhedhasar ujicoba kasebut medhia komik dhigital layak digunakake kanggo ngundhakake kompetensi maca teks crita rakyat Jawa.

Efektivitas medhia komik dhigital sing dikembangake ditemtokake adhedhasar asil sinau siswa kelas eksperimen lan kontrol. Adhedhasar pangitungan efektivitas pasinaon ing kelas eksperimen lan kontrol yaiku asil pretest kelas eksperimen ing panliten 1 antuk biji 67,4 lan posttes antuk biji 82,7. Dene kelas kontrol antuk biji pretest 66,4 lan posttes 76,7. Asil pretest lan posttest ing panliten II nduweni asil pretest kelas eksperimen 84,7 lan posttes 91,3. Dene kelas kontrol antuk biji pretest 83,5 lan posttes 91,0 saka asil pambiji kasebut kagolong signifikan. Adhedhasar pangitungan efektivitas nggunakake SPSS yaiku uji *Mann-Whitney* ing panliten I kelas kontrol antuk biji rata-rata gedhene 4,00 lan kelas Eksperimen nduweni biji Kontrol nduweni nilai rata-rata gedhene 16,00 lan klompok dhata Gain Penilaian II klompok Eksperimen nduweni nilai rata-rata gedhene 35,00 saengga dipikolehi nilai slisih rata-rata gedhene 35,00 Kanthi mangkene bisa dijupuk dudutan menawa ing penilaian II nilai Gain (Pangrembakane saka pretest dadi Posttest) ing klompok eksperimen lan klompok kontrol dinyatakake beda signifikan. Ing ngendi nilai Gain kelas Eksperimen luwih dhuwur tinimbang kelas Kontrol.

Adhedhasar asil analisis angket respon siswa kelas eksperimen diolehi persentase pambiji 52,9 sing kagolong apik. Adhedhasar asil kasebut bisa didudut yen panliten iki buktekake hipotesis, yaiku ana pambeda sing signifikan antarane asil sinau kelas eksperimen klawan kelas kontrol. Mula saka iku, bisa diweruhi yen H_0 ditolak lan H_a ditampa, tegese medhia pasinaon komik dhigital ngundhakake kawasisan maca teks crita rakyat Jawa, siswa kelas VII SMPN 2 Balongbendo, Sidoarjo.

5.2 Pamrayoga

Panliten kang ditindakake ing SMPN 2 Balongbendo iki isihakeh kekurangane. Kekurangan kasebut bisa dideleng saka pengembangan medhia, proses pasinaon, lan respon siswa sabanjure ditidakeke paliten. Pamrayoga kanggo panliti sabanjure yaiku bisa ngembangake medhia komik dhigital iki supaya luwih apik lan luwih canggih saka medhia komik dhigital sing iki. Pamrayoga kasebut uga ora mung marang panliti sabanjure, nanging uga kanggo marang guru supaya bisa migunani kanggo para siswa, amarga nggunakake medhia pasinaon bisa narik kawigatene siswa anggone sinau. angan tumrap siswa-siswane.. Guru uga dikarepake bisa ngundhakake kawasisan siswa ing

sakabehé aspek. Kanthi anane kaya mangkunu bisa ndadekake guru luwih diregani lan diajeni luwih dhuwur uga bisa ngasilake para siswa kang cerdas lan kreatif.

